A: öS 38 = 2,76 € · B: bfr 110 = 2,73 € · CH: sfr 4,70 · DK: dkr 27,50 · E: Ptas 580 = 3,49 € (Kanaren Ptas 600 = 3,61 €) · F: FF 21,50 = 3,28 € · GR: Dr 1.150 = 3,37 € · I: Lire 6700 = 3,46 € L: ltr 110 = 2,73 € · NL: hfl 5,50 = 2,50 € · P: Esc 600 = 2,99 € · SLO: SIT 780

Nr. 1 Januar 2002

DM 4,50
EURO 2,30

BRAVO

SCREENFUN

SCREENFUN

Mehr Spaß am Bildschirm

Kalender 2002
12 heiße Monate

WÄHLT DAS SPIEL DES JAHRES!

Im Test:
- PC-Zubehör
- Logo-Anbieter
- Handyspiele

1943: Agent B.J. Blazkowicz stellt sich dem Grauen von...

Wolfenstein!

Metal Gear Solid 2
Neuer Held, tolle Story

C&C Renegade
Erster Ego-Shooter im C&C-Universum

USA: Krieg der Konsolen
Xbox vs. Gamecube

Lösungen zu: GTA 3 • Empire Earth • Soul Reaver 2

4 394316 204501 01

Die ultimative Anleitung zum Durchdrehen!

klink, liedig & erat

Achterbahn Designer

Bauen – Anschnallen – Abfahren!

www.Achterbahn-Designer.de

DISNEY IMAGINEERING

PC CD

© Disney. Alle Rechte vorbehalten.

Spiele ...und mehr

Welches Topspiel erhält von Euch den „Screeny"? (S. 4)

SPECIAL

4 **Wählt Euer Spiel des Jahres 2001**
Entscheide mit! Es gibt einen Spiele-PC zu gewinnen

6 **Kampf der Konsolen: Xbox vs. Gamecube**
Jetzt auf dem US-Markt! 8 Seiten Facts & Spieletrends!

184 **Spiele ohne Strom**
Getestet: 7 aktuelle Brettspiele für lange Feiertage

ANGESPIELT

16 **C&C: Renegade**
Zieh ganz allein in die 3D-Schlacht gegen die NOD

18 **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty**
Topagent Raiden ab 22.2.2002 auf Europa-Mission

20 **Die Monster AG: Schreckens-Insel**
Huh! Buh! Disneys Profi-Schocker trainieren fleißig

21 **Helden mit Kettensägen & in Unterhosen**
Cell Damage, Maximo & wichtige Spiele-Erscheinungstermine

CHARTS

28 **SCREENFUN-Leser haben entschieden:**
Das sind die angesagten Spiele!

CHECK

Alle Spiele alphabetisch

30 So bewertet BRAVO SCREENFUN
64 **AirBlade**
51 **Baldur's Gate: Dark Alliance**
68 **Ballerburg**
60 **Battle Realms**
66 **BDFL Manager 2002**
67 **David Beckham Soccer**
42 **Die Siedler IV – Add-On: Die Trojaner und das Elixier der Macht**
37 **Evil Twin: Cyprien's Chronicles**
52 **Harry Potter und der Stein der Weisen**
34 **Jak and Daxter: The Precursor Legacy**
38 **Legacy of Kain: Soul Reaver 2**
54 **Pool of Radiance**
49 **Rally Championship 2002**
48 **Rally Trophy**
32 **Return to Castle Wolfenstein**
58 **RTL Skispringen 2002**
46 **Shaun Palmer's Pro Snowboarder**
41 **Shenmue II**
45 **Star Wars: Galactic Battlegrounds**
57 **Supercar Street Challenge**
62 **Virtua Tennis 2**
56 **World Rally Championship**
70 **Spiele für Game Boy Advance & Color**
72 **Weitere Spiele & Umsetzungen**
74 **Gut & billig** Spiele-Klassiker für wenig Geld

Konsolenkrieg: Welche setzt sich durch? S. 6

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN S. 32

JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY S. 34

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2 S. 38

HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN S. 52

HARDWARE

137 **Know-how**
Kino-Feeling daheim: So funktioniert Surround-Sound

138 **Highlights: Cooles PC-Zubehör**
Aktuelle Controller, Boxen, Sound- und Grafikkarten...

140 **Highlights: Konsolen-Winter**
Lenkräder, Beamer, PS2-codefree-CD, GBA-Zubehör...

142 **Highlights: Hightech-Spielzeug**
DVD- und MP3-Player, Kameras, Boxen, Receiver...

144 **Schnäppchenliste**
Gute und günstige Hardware für PC und Konsolen

SOFTWARE

146 **Selber Spiele bauen mit „DarkBASIC"**
Die Programmiersoftware im Härtetest

148 **So schaufelst Du Speicherplatz frei**
Die besten Tricks zum Entmüllen der Festplatte

151 **Globetrotter**
Als Weltenbummler am PC erlebst Du tolle Abenteuer

HANDY

152 **Handy-Games mit Java**
Downloaden und offline daddeln: das Handy als Spielkonsole

154 **GPRS: Auf zu neuen Dimensionen**
Jetzt gibt's den Highspeed-Standard im Prepaid-Pack

156 **Handy-Tuning: Abzocke muss nicht sein!**
Großer Test: Logos und Klingeltöne – gut und günstig

158 **Handy-News**

INTERNET

160 **Merry Xmas-E-Mails**
Workshop: Witzige Simpsons-Grüße mit Pics und Sound

163 **Homepage-Wettbewerb: Klasse Beiträge!**
Das sind sie: die besten Pages von SCREENFUN-Lesern

164 **Surftipps und Eure Internet-Charts**

165 **„Cheeez!" – Das Gewinnerfoto!**

KINO/TV

166 **Kino-Knaller 2002**
20 neue Filme: von Resident Evil bis Spider-Man

170 **Zoolander**
Model Ben Stiller soll umsatteln: zum Killer. Schräg!

173 **Schlimmer geht's immer**
Millionär zockt Gauner ab: Ulk mit Danny DeVito

174 **Die wichtigsten Kinofilme des Monats**

176 **Topaktuell auf Video & DVD**

178 **Neue Action-Serien im Dreierpack**
Highway to Hell, Die Söhne des Donners & Players

180 **TV-Highlights** im Dezember/Januar

RUBRIKEN

24 **News** Infos & Trends, SCREENTRIX, Colin McRae Rally 3

186 **Fun** Witze, Rätsel, Comics

188 **Leserbriefe & SCREENFUN-Service**

190 **Vorschau auf das nächste Heft mit CD**

192 **Wünsch Dir was: satte 3 Seiten Jackpot!**

194 **Impressum**

Der Jahreskalender 2002 zum Raustrennen in der Heftmitte: Monat für Monat die coolsten Typen an der Wand...

TIPPS & TRIX

SCREENFUN bringt Tipps und Lösungen zu Spielen – diesmal zu „Empire Earth", „Soul Reaver 2", „GTA 3", „Spider-Man 2 – Enter Electro" u.v.a.

Nutzt zusätzlich den Service »Trix per Fax«, die fixe Hilfe für akute Spielprobleme. Rund um die Uhr, 7 Tage in der Woche, schneller als ein Brief (s. S. 77 und 188). Oder schickt Eure Spiele-Fragen (mit Systemangabe) per Postkarte an:

BRAVO SCREENFUN »Trix per Post«
Postfach 200221, 80002 München
Die gewünschte Lösung wird Euch dann schnellstmöglich zugeschickt.

GANGSTER-ACTION: GTA 3 S. 118

= Titelthema

Spiel des Jahres

Wähl Deinen Favoriten!

Deine Stimme zählt! Welche Software-Perle sackt in diesem Jahr den Preis für das beste Spiel ein? Mach mit bei unserer Umfrage – und gewinn mit etwas Glück einen fetten Spiele-PC!

1 Power-Spiele-PC zu gewinnen!

Schwupps, schon wieder sind zwölf Monate vorbei. Pünktlich zum Jahreswechsel polieren wir unseren berühmten „Goldenen Screeny" und suchen das beste Spiel des Jahres 2001.

An welcher Software-Perle hast Du Dir die Zähne ausgebissen, was hat am meisten Spaß gemacht? Knackige Ritterkämpfe im Rollenspiel „Gothic", heiße Verfolgungsjagden in „GTA 3", Lachsalven in „Conker's Bad Fur Day"?

Du entscheidest, welchem Spiel wir die goldene SCREENFUN-Krone aufsetzen. Unsere zehn Vorschläge dienen nur als Anregung – natürlich kannst Du auch jedes andere Deiner Lieblingsspiele nominieren.

Unter allen Einsendern verlosen wir einen starken Spiele-PC (u.a. mit AMD 1,4 GHz, GeForce 2 Ti und 256 MB Ram, mehr Infos auf Seite 194).

Schick eine ausreichend frankierte Postkarte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort: Spiel des Jahres, Charles-de-Gaulle-Str. 8, 81737 München. Oder e-maile an *aktion@screenfun.de*

Einsendeschluss: der 28.12.2001. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

COMMANDOS 2

PC

Härter geht's fast nimmer. Eidos fährt in Teil 2 des Spezialtruppen-Simulators ganz schwere Geschütze auf. Einsteiger bügeln der knarzige Schwierigkeitsgrad und unzählige Tastaturkommandos gnadenlos nieder – denn die zehn Missionen von „Commandos 2" sind riesengroß, superspannend und böse schwer.

CONKER'S BAD FUR DAY

N64

Auf der Saubermann-Konsole von Nintendo lief der abgedrehteste Act des Jahres. Eichhörnchen Conker säuft, flucht und tritt in jedes aufgestellte Fettnäpfchen. Am derben Humor des aus gutem Grund nicht übersetzten englischen Actionspiels scheiden sich die Geister. Die spielerische Substanz ist gewaltig.

FINAL FANTASY IX

PS

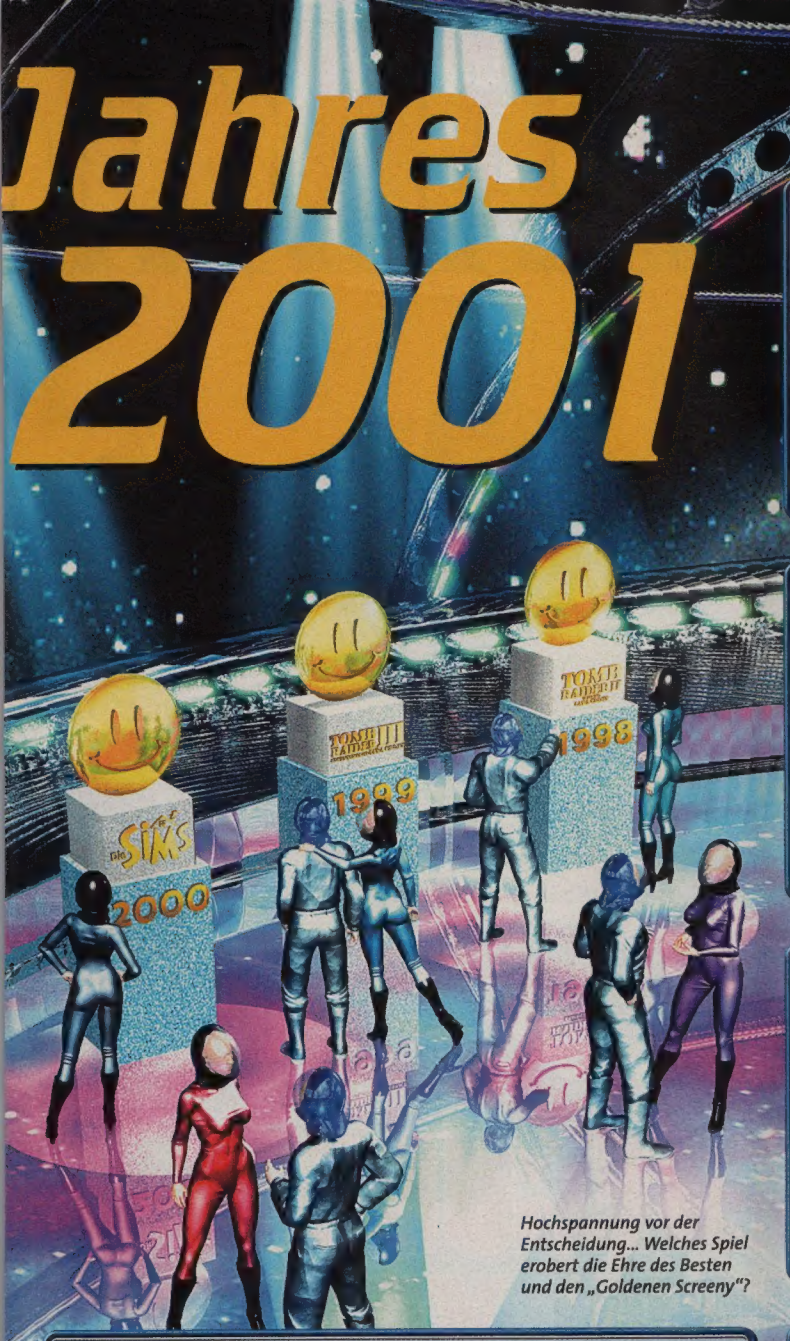
Ab 2002 nur noch auf der Playstation 2... Doch zum Abschied von der alten Playstation ziehen die Macher der „Final Fantasy"-Serie nochmal alle Register: Fantastische Spielkulissen, komplexe Handlung, dramatische Kampfszenen – Squaresofts Rollenspiel ist der Höhepunkt des Jahres für alle Konsolen-Abenteurer.

GOTHIC

PC

Auch Piranha-Bytes' Rollenspiel-Knaller hat das Zeug zum Spiel des Jahres. Nie zuvor war eine Spielwelt so wach: „Gothic" lebt vom realistischen Verhalten der Spielfiguren und einer Hintergrundstory, die sich stimmig entwickelt. Da versteht es sich fast von selbst, dass auch die Optik richtungsweisend ist.

Jahres 2001



Hochspannung vor der Entscheidung... Welches Spiel erobert die Ehre des Besten und den „Goldenen Screeny"?

NHL 2002

PC PS2

Konkurrenzlos glänzt EA Sports bei Eishockey-Spielen auf dem allerersten Platz. Im mittlerweile elften Jahr begeistert die „NHL"-Reihe erneut mit famoser Grafik und einer Atmosphäre, die den Bildschirm fast zum Bersten bringt. Nicht nur Fans der schnellen schwarzen Scheibe sind der knallharten Eis-Action verfallen...

PHANTASY STAR ONLINE

DC

Zur großen Trauer vieler Fans verabschiedete sich die Sega Dreamcast dieses Jahr aus der Konsolenwelt – doch nicht, ohne noch einen Kracher loszulassen:

Im erstklassigen „Phantasy Star Online" durchstreifst Du in Echtzeit prächtig-bunte Welten. Ob alleine oder mit Freunden im Online-Modus – Du hast die Wahl.

STRONGHOLD

PC

Das vielleicht beste Strategiespiel des Jahres kommt aus dem Hause Take 2. „Stronghold" beleuchtet das Leben mittelalterlicher Raubeine und Raufbolde. Du baust als oller Burgherr mächtige Festungen und verteidigst sie gegen anstürmende Pixelmännchen. Ein prima Zeitvertreib auch noch im Jahr 2002.

GRAN TURISMO 3: A-SPEC

PS2

Sony hat's geschafft: Die PS2-Version von „Gran Turismo" rast mit Hammer-Optik und Motivationsturbo über die Ziellinie. Knackige Prüfungen für sechs Fahrerlizenzen, feinste Tuning-Abstufungen und unzählige Strecken und Fahrzeuge – hier bleiben absolut keine Rennsportwünsche offen.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

PS2 PS

Tony Hawk schlägt wieder zu: Diesmal jagst Du Highscores und versteckten Tapes sogar auf einem Kreuzfahrtschiff nach. Die Aufgaben haben sich kaum verändert, jedoch die Präsentation: Noch mehr Tricks und eine perfekte Steuerung – im dritten Teil der Skater-Reihe bleiben keine Spielerwünsche unerfüllt.

GTA 3

PS2

Moralisch zwar nicht auf der richtigen Seite des Gesetzes, aber höllisch spannend: Im Gangsterepos von Take 2 beackerst Du als Schmalspur-Knacki 73 kriminelle Missionen. Mit geklauten Autos bretterst Du durch die Stadt und legst Dich mit Drogenbossen und Polizei an. Top-Optik und witzige Aufträge sind das i-Tüpfelchen.

DEIN LIEBLINGSSPIEL

Skandal, Dein ganz persönlicher Favorit war nicht dabei? Macht gar nichts: Schreib oder mail uns einfach, welches Spiel auf welchem System Deiner Meinung nach den Titel „Spiel des Jahres 2001" verdient. Mit etwas Glück kannst Du dabei sogar einen dicken Spiele-PC gewinnen. Wir warten gespannt auf Deine Post...

Text: Daniel Frank, Volker Weitz · Illustration: Horst Kolodziejczyk

USA: DER KAM

Seit Mitte November in Amerika zu haben: Der Nintendo Gamecube und Microsofts Xbox machen der PS2 Konkurrenz. SCREENFUN testet die beiden neuen Konsolen.

GAMECUBE GEGEN XBOX

NINTENDO GAMECUBE™

GAMECUBE: 13 SPIELE IN DER STARTWOCHE

Stolze 13 Titel zum Hardware-Launch: Neben drei exklusiven Nintendo-Entwicklungen gab's aber fast nur Umsetzungen bekannter PS2-Titel.

All-Star Baseball 2002
Hersteller: Acclaim **Genre:** Sportspiel

Batman Vengeance
Hersteller: Ubi Soft **Genre:** Action-Adventure

Crazy Taxi
Hersteller: Acclaim **Genre:** Rennspiel

Dave Mirra Freestyle BMX 2
Hersteller: Acclaim **Genre:** Sportspiel

FIFA Soccer 2002
Hersteller: EA Sports **Genre:** Sportspiel

Luigi's Mansion
Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure

Madden NFL 2002
Hersteller: EA Sports **Genre:** Sportspiel

NHL Hitz 20-02
Hersteller: Midway **Genre:** Sportspiel

Star Wars: Rogue Leader
Hersteller: Nintendo **Genre:** Actionspiel

Super Monkey Ball
Hersteller: Sega **Genre:** Geschicklichkeitsspiel

Tarzan Untamed
Hersteller: Ubi Soft **Genre:** Actionspiel

Tony Hawk's Pro Skater 3
Hersteller: Activision **Genre:** Sportspiel

WaveRace: Blue Storm
Hersteller: Nintendo **Genre:** Rennspiel

Keine Panik, Luigi: Trotz schwacher Third-Party-Spiele verkauft sich der NGC in Amerika blendend

PF DER KONSOLEN

David gegen Goliath? Der Nintendo Gamecube im Kampf gegen Microsofts übermächtige Hi-Tech-Konsole Xbox

Nur für Xbox: „Halo" ist das Zugpferd der Microsoft-Konsole

Es ging Schlag auf Schlag: Am 15. November stürmte Microsoft mit knapp 400.000 Xbox-Konsolen die US-Geschäfte, drei Tage später brach eine Nintendo-Flutwelle von 700.000 Gamecube-Geräten über Amerika herein. Die Next-Generation-Konsolen fanden rasend schnellen Absatz, nur geringe Restposten überstanden den Ansturm der Videospiel-Fans. Bis Ende des Jahres will Microsoft jede Woche weitere 100.000 Geräte an den Handel ausliefern und noch vor Weihnachten die Millionenmarke sprengen. Nicht weniger optimistisch korrigierte auch Nintendo die Zahlen nach oben. Das neue Ziel: 1,3 Millionen produzierte US-Konsolen bis zum Jahreswechsel.

Klare Verhältnisse und keine Überraschungen bei den Spieleverkäufen: Nintendos Eigenproduktionen „Luigi's Mansion" und „Star Wars: Rogue Leader" führten die Gamecube-Charts an, auf der Xbox waren „Halo", „Dead or Alive 3" und „Oddworld: Munch's Oddysee" die Renner.

Zufriedenheit in beiden Lagern, aber der US-Erfolg war bitter nötig: Der Gamecube verkauft sich in Japan weiter schleppend, an den Erfolg der Xbox in Japan (Starttermin: 22.2.2002) glauben nur die wenigsten.

Deutsche Zocker müssen sich noch mindestens bis zum 14. März 2002 gedulden, dann gibt's die Xbox auch bei uns. Nintendo lässt die Fans über den Europa-Start des Gamecubes noch im Dunkeln. Wir stellen Euch die beiden Konsolen auf den nächsten Seiten ausführlich vor.

XBOX: 23 STARTTITEL

Rekordverdächtig: Beeindruckende 23 Spiele waren in der ersten Woche nach dem Launch verfügbar, davon mehr als zehn Xbox-exklusiv!

4x4 Evolution 2
Hersteller: Take 2 **Genre:** Rennspiel

AirForce Delta Storm
Hersteller: Konami **Genre:** Flugsimulation

Arctic Thunder
Hersteller: Midway **Genre:** Rennspiel

Cel Damage
Hersteller: EA Games **Genre:** Actionspiel

Dark Summit
Hersteller: THQ **Genre:** Sportspiel

Dead or Alive 3
Hersteller: Tecmo **Genre:** Fightspiel

F1 2001
Hersteller: EA Sports **Genre:** Rennspiel

Fuzion Frenzy
Hersteller: Microsoft **Genre:** Actionspiel

Halo
Hersteller: Microsoft **Genre:** 3D-Shooter

Kabuki Warriors
Hersteller: Crave **Genre:** Fightspiel

Mad Dash Racing
Hersteller: Eidos **Genre:** Rennspiel

Madden NFL 2002
Hersteller: EA Sports **Genre:** Sportspiel

NASCAR Heat 2002
Hersteller: Infogrames **Genre:** Rennspiel

NASCAR Thunder 2002
Hersteller: EA Sports **Genre:** Rennspiel

NBA Live 2002
Hersteller: EA Sports **Genre:** Sportspiel

NFL Fever 2002
Hersteller: Microsoft **Genre:** Sportspiel

NHL Hitz 20-02
Hersteller: Midway **Genre:** Sportspiel

Oddworld: Munch's Oddysee
Hersteller: Microsoft **Genre:** Action-Adventure

Project Gotham Racing
Hersteller: Microsoft **Genre:** Rennspiel

Shrek
Hersteller: TDK **Genre:** Action-Adventure

Test Drive Off-Road: Wide Open
Hersteller: Infogrames **Genre:** Rennspiel

Tony Hawk's Pro Skater 2X
Hersteller: Activision **Genre:** Sportspiel

Transworld Surf
Hersteller: Infogrames **Genre:** Sportspiel

Text: Knut Gollert, Michael Stapf · Illustration: Horst Kolodziejczyk

Quadratisch, praktisch, günstig: Nintendos Gamecube ist zwar kein Polygonprotz, versprüht aber seinen ganz eigenen Reiz.

RUNDE 1

Die Konsole

Nintendos Gamecube kostet zum US-Start gerade mal 199 Dollar (knapp 440 Mark). Neben der lila Ausführung wird der Würfel auch in edlem Schwarz hergestellt.

Das Gamepad

Das Pad ist klein, leicht und liegt gut in der Hand. Die Anordnung der Buttons ist innovativ, nur das zu kleine digitale Steuerkreuz und die etwas klapprige Verarbeitung stören.

Superklein, supernett, superquadratisch: Der Gamecube sieht einfach süß und handlich aus. Wer Nintendos neuen Helden erstmals in der Hand hält, wird über den Umfang erstaunt sein: Auf Bildern wirkt die Konsole immer viel größer.

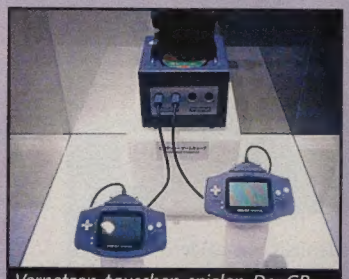
Bemerkenswert ist dann doch die Leistungsfähigkeit des „Würfelchens": Der flotte IBM-RISC-Chip dampft mit braven 485 MHz, der Grafikchip „Flipper" von ATI kann bis auf Anti-Aliasing hardwaremäßig alle wichtigen Spezialitäten berechnen, wie etwa Textur-Kompression. Nintendo-Fans dürfen sich also endlich auf große, knusprige Texturen freuen und verabschieden sich vom N64-Wischi-Waschi-Mapping.

Der „Flipper"-Renderer berechnet in einem Durchgang satte acht Texturschichten – zum Beispiel hier etwas Durchsichtiges, da eine Bump-Map, dort noch eine und ganz unten den dunkelblauen Meeresboden. Die Xbox versteht dies nur mit vier Texturen, die PS2 nimmt gar nur eine. Untüchtig ist die Maschine also nicht, wie auch das Spiel „Rogue Leader" zeigt.

Unter dem NGC finden entweder Breitband-Adapter oder Modem Anschluss

Steckmeister

Der Würfel will natürlich bedient werden – Anschlussmöglichkeiten bietet der Gamecube darum auch zuhauf. Vier Joypad-Ports, zwei Schlitze für die Memory Cards und eine vollständig verklappte Unterseite kontaktieren die Außenwelt. Die unteren drei Klappen verbergen Anschlussports für ein Modem oder sonstige Erweiterungen, wie zum Beispiel den LCD-Monitor-Aufsatz von InterAct. Selbst den GB Advance kannst Du anschließen. In „Kirby Tilt 'n Tumble" musst Du den Mops sogar mit dem GBA steuern – und zwischendurch landet Kirby auch auf dem Screen des Game Boy!



Vernetzen, tauschen, spielen: Der GB Advance versteht sich mit dem NGC

Gamecube für draußen: Der Aufsteck-Monitor von InterAct kostet 150 Dollar

Damit Du das Würfelbild an Deinem Fernseher siehst, besitzt die Konsole einen N64-gleichen AV-Anschluss an der Rückseite. Zudem gibt es einen Digital-AV-Ausgang (YUV) für High-End-Geräte (Projektoren, HDTV).

Erstmal nur für Japan: Panasonics „Q" kostet umgerechnet rund 750 Mark

Spielen, spielen, spielen!

Im Gegensatz zu PS2 und Xbox ist der Gamecube nur zum Spielen da. Das kleine Laufwerk fasst keine CDs oder DVDs. Mit einer schicken DVD-Gamecube-Kombi namens „Q" schließt Panasonic diese Lücke. Leider gibt's den „Q" seit Mitte Dezember nur in Japan. Ob er in Europa startet, ist unklar.

TECHNISCHE

CPU:	IBM PowerPC „Gekko" – 485 MHz
Grafikchip:	NEC/ATI „Flipper" – 162 MHz
Besondere Grafikfähigkeiten:	Trilineares Filtering, Bump- und Environment Mapping, Hardware-Textur-Kompression
Leistung:	ca. 6-12 Millionen Polygone/Sekunde
Sound:	16-Bit DSP2, 64 Kanäle, 48 KHz, Mehrkanal-Unterstützung durch analoges Dolby Pro Logic II
Speicher:	Insgesamt 40 MByte – 24 MByte 1T-SRAM Hauptspeicher, 16 MByte DRAM für Grafik und Sound
Bandbreite:	3,2 GByte/sec
Speicher-Medien:	1,5 GByte MiniDVD, 0,5 MB Memory Card 64 MB SD-Digi Card
Anschlüsse:	4x Gamepad, 2x Memory Card, analoges AV (Video, S-Video), digitales AV (YUV), 2x Seriell, Parallel-Port

Lexikon

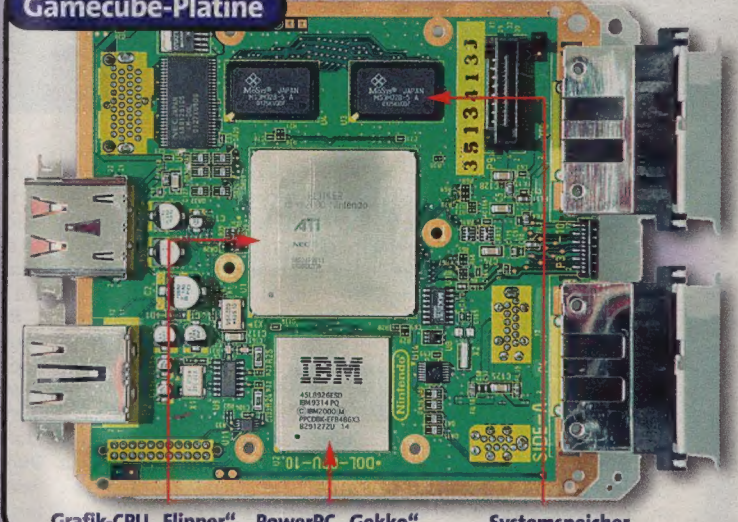
Dolby Digital 5.1/DTS

Digitaler Soundstandard: Fünf Kanäle (drei vorne, zwei hinten) und ein Subwoofer werden getrennt mit Sounddaten versorgt. Rund-um-Klang wie im Kino! (s. S. 137)

Dolby Pro Logic I/II

Analoger Soundstandard: Ein analoges Stereosignal wird mit Hilfe von Matrix-Berechnung auf mehrere (auch hintere) Kanäle verteilt.

Gamecube-Platine



HARDWARE

Hohe Leistung, hoher Preis: Die Xbox stellt alle Konkurrenten technisch in den Konsolen-Schatten – nur ist das nicht ganz billig.

DATEN

CPU:	Intel CPU – 733 MHz
Grafikchip:	nVidia XGPU – 250 MHz (ähnlich GeForce 3)
Besondere Grafikfähigkeiten:	Anti-Aliasing, Bump- und Environment Mapping, Hardware-Textur-Kompression
Leistung:	über 100 Millionen Polygone/Sekunde
Sound:	256 Kanäle, 3D-Audio- und MIDI-Unterstützung, Dolby-Digital-5.1- und DTS-Encoding in Echtzeit
Speicher:	64 MByte DDR-RAM (200 MHz), vereint genutzt als Haupt-, Grafik- und Soundspeicher
Bandbreite:	6,4 GByte/sec
Speicher-Medien:	4,5 GB DVD-9, 8 MB Memory Card, 8 GB E-IDE-Festplatte
Anschlüsse:	4 Gamepad-Ports, 10/100MBit-Ethernet, Multi-AV-Port (Video, S-Video, RGB, YUV, optischer Digital-Ausgang)

Anti-Aliasing
Kantenglättung: Zum Kaschieren von Treppen werden die Pixel-Farbwerte an einer Kante vermischt.

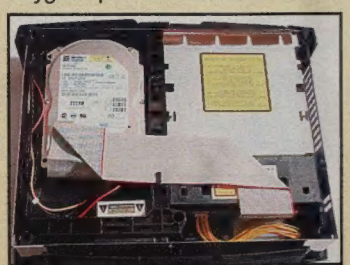
Bump Mapping
Verleiht „platten" Texturen durch widerspiegelnde Lichtquellen eine optische Tiefe (Fugen in Mauern).

Environment Mapping
Auf widerspiegelnden Oberflächen (Wasser, Metall) wird die Umwelt (englisch: Environment) abgebildet und dabei optisch korrekt verzerrt (Spiegelungen auf dem Auto).

Das Gamepad
Groß und klobig: Das massive Pad passt in keine zierliche Hand, die rutschigen Action-Knöpfe sind zu schräg angebracht. Dafür rüttelt's heftig!

Die Konsole
Der schwere Kasten erinnert zunächst an einen alten Videorekorder. Mit 299 Dollar (zirka 660 Mark) kostet die Xbox in den USA so viel wie die Playstation 2 von Sony.

Kraftpaket: Die erlesenen Hardware-Komponenten machen die Xbox zur leistungsstärksten Konsole auf dem Markt. Der Intel-Prozessor schießt die Elektroimpulse mit 733 MHz durch die Transistoren, während die speziell entwickelte nVidia Grafik-CPU über 100 Millionen Polygone pro Sekunde auf den Bildschirm schaufelt. Aus den nVidia-Laboren stammt auch der hochentwickelte Soundchip: Er gibt nicht nur 256 Kanäle gleichzeitig aus, sondern encodet auch Dolby Digital in Echtzeit – einmalig im Konsolen-Bereich!



Aufgeräumt: Links die Festplatte, rechts das DVD-Laufwerk. Weitere Hardware-Fotos findest Du auf www.digital-x.de

Kein Flaschenhals
Auch RAM-technisch hat man die Xbox wegweisend bestückt: Die 64 MByte verteilen sich gerecht auf alle speicherhungrigen Komponenten. Benötigen die Entwickler mehr Platz für aufwendigere Grafiken, spart man einfach in den anderen Bereichen (Sound, Physik). Ein Flaschenhals – wie die knappen 4 MByte Grafikspeicher der PS2 – kann in der Xbox gar nicht erst entstehen.

Die eingebaute 8-GByte-Festplatte (von Western Digital oder Seagate) macht eine Memory Card fast überflüssig. Zudem können die Spiele oft benutzte Daten zwischenspeichern, um Ladezeiten deutlich zu verkürzen.

Anschluss gesucht
An der Vorderseite der schwarzen Kiste findest Du vier Gamepad-Ports, einen Steckplatz für Memory Cards gibt es nicht: Wie bei der Dreamcast steckst Du die Speicherkarten oben ins Gamepad. Die Rückseite bietet lediglich drei Anschlüsse: die Stromversorgung, den AV-Port sowie einen Steckplatz für das Ethernet-Kabel – in der Xbox befindet sich bereits eine Netzwerk-Karte, mit der sich mehrere Konsolen entweder direkt oder über einen Hub problemlos vernetzen lassen.

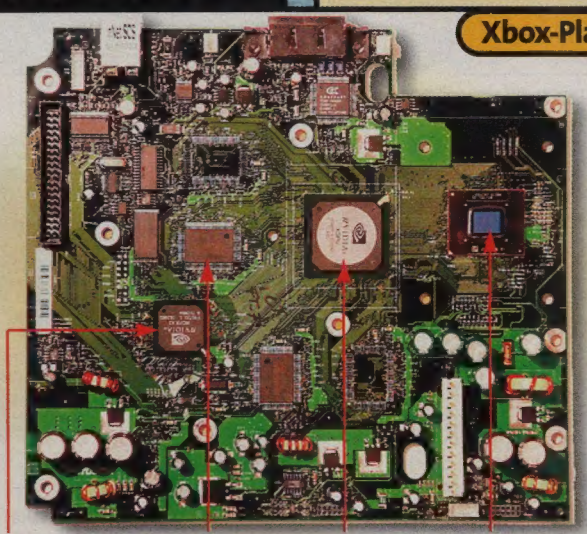
Kopieren unmöglich?
Die Xbox-Spiele werden auf zweischichtige DVD-9s gepresst. Zwar steht nur der Platz einer normalen DVD zur Verfügung (4,5 GByte), dafür kann das DVD-9-Format nicht mal von modernen DVD-Brennern kopiert werden. Legst Du ein Xbox-Spiel in ein PC-Laufwerk, bleiben alle Daten verborgen: Im Gegensatz zu Sony scheint Microsoft seine Kopierschutz-Hausaufgaben gemacht zu haben.

Ja, was sind denn das für Dinger? Japaner haben kleine Finger: Der asiatische Xbox-Controller fällt viel schlanker aus

Mit dem Xbox-AV-Pack schließt Du die Konsole an einem DD/DTS-Verstärker an

Was guckst Du? Nur mit dem DVD-Player-Kit (30 Dollar) gibt's DVDs

Xbox-Platine



Die heißesten Starttitel für den Gamecube sehen super aus. Die spielerische Seite ist allerdings noch sehr ausbaufähig.

RUNDE 2

Star Wars: Rogue Leader

Da geht er unter, der TIE Advanced: Explosions- und Feuereffekte begeistern

Schön, was? Ein B-Wing (klein) und ein imperialer Sternenzerstörer (groß)

First Person: Auf Knopfdruck fliegst Du Deinen Jäger aus der Cockpitsicht

Da wären sie wieder, die Helden aus den Tiefen der Galaxie. „Star Wars", mittlerweile über 20 Jahre alt, spielt immer noch eine wichtige Rolle in der kulturellen Aufzucht junger Menschen. Klar, dass Nintendo die Zielgruppe unterstützen will. Factor 5, das erfolgreiche, technisch höchst versierte deutsche Entwicklerteam, kümmerte sich um die Umsetzung der „Star Wars"-Geschichte auf den Gamecube. Das Ergebnis ist „Rogue Leader".

Das Spiel schließt da an, wo Vorgänger „Rogue Squadron" (N64) aufhörte. Nicht unbedingt in Sachen Story, eher technisch. Denn eine so bekannte Story kann man höchstens ausbauen, keinesfalls aber eigenhändig weiterschreiben. So begegnest Du in dem Actionspiel auch vielen aus den Filmen bekannten Örtlichkeiten. Als Held Luke Skywalker oder Kumpel Wedge Antilles flatterst Du mit den unterschiedlichsten Raumern durch zehn Missionen, die Dich unter anderem auf den Todesstern und mitten in den Kampf um Hoth führen. Auf dem bösen Stern des Imperators schießt Du TIE-Fighter und Türme klein, auf Hoth wickelst Du die Beine der riesigen AT-ATs zu Brei. In den restlichen Levels zerbombst Du feindliche Türme, beschützt Transporter vor TIE-Bombern oder schießt Sternenzerstörer kaputt.

Spielerisch auf dem Level von „Rogue Squadron" (ganz nett so), begeistert vor allem die extrem scharfe Optik. Auch Sound und Musik überzeugen, setzen aber ungeheuer tiefe „Star Wars"-Freundschaft voraus. Fans des Film gefällt's bestimmt.

Meine Freunde, sieht das toll aus. Spielerisch punktet die aufgewärmte Rebellion aber nur sehr begrenzt ✸✸✸✸✸

Luigi's Mansion

Hilfe, ein kugeliger Kirby-Geist! Luigi zückt sogleich den Sauger

Auf Knopfdruck werden geistreiche Gegner kraftaufwendig eingesogen

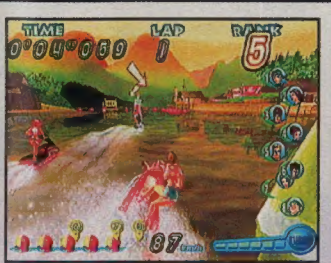
Luigi zählt Polygone: Grafisch ist die Geisterjagd eindrucksvoll

Wenigstens ein Spiel von „Mario"-Erfinder Miyamoto sollte beim Gamecube-Start erhältlich sein. Ob der Meister in „Luigi's Castle" aber die Hände im Spiel hatte, bleibt zweifelhaft: Das Spiel wirkt wie ein Technologie-Demo.

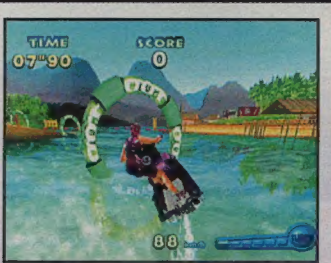
Sicherlich, der Gamecube kann tolle High-Polygon-Models (Luigi) darstellen und beherrscht auch famose Partikel-Systeme (Geister, Sauger). Kombiniert man dies, bleibt ein Hausputzer-Luigi, der Räume von Geistern befreit, bis er fertig ist und Du keine Lust mehr hast. Gute Puzzles, viel Abwechslung – Fehlanzeige. Das Spiel sieht halt nur gigantisch aus.

Schade, Luigi! Knackig schönes, aber leider viel zu kurzes und spielerisch unspektakuläres Grafik-Demo ✸✸✸✸✸

WaveRace: Blue Storm



Wasserspritzer auf der „Kamera" sorgen für verschwommene Rennaussichten



Immer mittendurch: Verpasst Du einen Ring, hagelt es Punktabzüge

Rechts siehst Du Deine Position im Feld, darunter den Status Deines Turbos

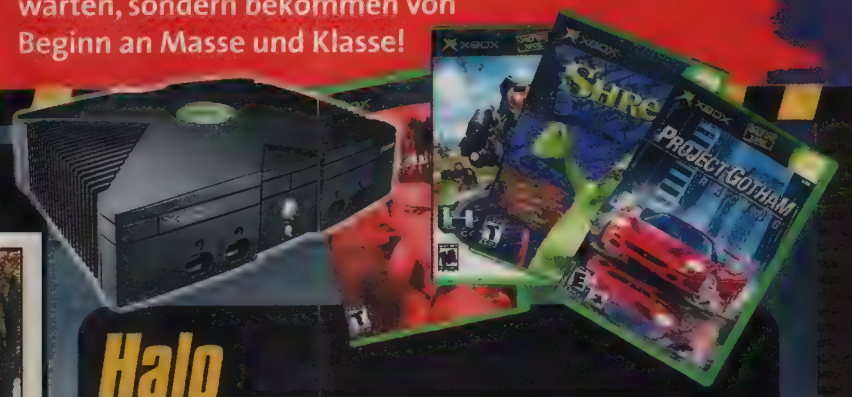
Vor fünf Jahren staunten N64-Neubesitzer über das spritzige „WaveRace" – Optik und Wellengang suchten damals ihresgleichen. Das Gamecube-Update „Blue Storm" schwimmt jetzt in der Startaufstellung der neuen Nintendo-Konsole.

Auf Deinem Jetski bretterst Du über acht Kurse, die durch aufwendige Streckenführung, verspielte Details und nette Wasserspiegelungen glänzen. Allerdings bleibt die übertrieben bunte Bonbon-Optik Geschmackssache – „Splashdown" auf der PS2 (Test auf Seite 73) sieht optisch kaum schlechter, dafür aber realistischer aus. Spielerisch behält „Blue Storm" klar die Nase vorn.

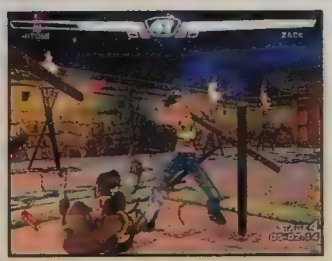
Rundum verbessertes Update des kultigen Wellenreiters, das allerdings kräftig an Faszination verloren hat ✸✸✸✸✸

SOFTWARE

Zum Start bereits das Beste: Xbox-Käufer müssen nicht auf Hits warten, sondern bekommen von Beginn an Masse und Klasse!



Dead or Alive 3



Zack kracht gegen die Fackel: Das Holz splittert, Funken fliegen durch die Luft

Grandios modellierte Kämpfer und sehenswerte Stages rauben Dir den Atem

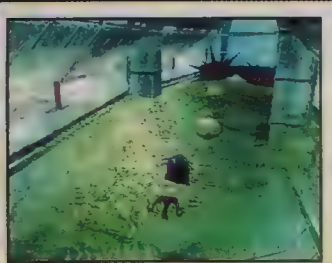
Voriges Jahr zeigte „Dead or Alive 2", welche Fähigkeiten in Segas Dreamcast stecken – jetzt darf sich Microsoft freudig die Fäuste reiben: Tecmos Kämpfer-Riege kloppt sich im dritten „DoA"-Teil exklusiv auf der Xbox – und spielt dabei hemmungslos mit den Hardware-Muskeln des Konsolen-Kraftpakets.

Wie in den Vorgängern erstrecken sich die Stages wieder über mehrere Ebenen: Du trittst Deine Gegner von einem Felsen oder zwingst sie durch Fensterscheiben und Holzbrüstungen. Die Animationen der Charaktere sind einsame Klasse, die Grafikeffekte erschüttern den kompletten Bildschirm. Unschlagbar gut!

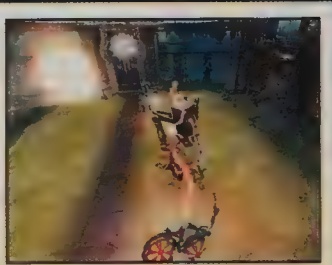
Tina (l.) schleudert Hitomi durch die Straßen – und zeigt dabei viel Bauch...

Inhaltlich nur leicht gestrafftes Fightspiel-Update mit extremen optischen Verbesserungen: eine Augenweide!

Oddworld: Munch's Oddysee



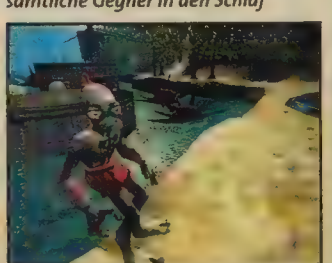
Wässrige Freuden: Glitzer-Glanz-Effekte begeistern selbst Munch



Ferngesteuert blitzt dieser Roboter sämtliche Gegner in den Schlaf

Eigentlich ist Abe eine der charmantesten und trotzdem hässlichsten Spielfiguren überhaupt. Warum der rülpsende und furzende Held so beliebt ist, weiß jeder Zocker: Abe ist Sympathieträger und Held toll designter Spiele.

Sein Xbox-Debüt sieht zudem noch überragend aus und führt seinen abgedrehten Kumpel Munch ein. Die Welt wäre in Ordnung, wenn sich „Oddworld: Munch's Oddysee" richtig gut spielen würde. Aber zwischenzeitliche Längen, manchmal stupides Bollersammeln und nicht immer faires Handling überraschen. Der Charme der Vorgänger wird so nicht erreicht.



Detailversessen: Abe war noch nie so hoch aufgelöst wie auf der Xbox

Stets witziges, nie leichtes, immer abgedrehtes Action-Adventure mit gelegentlichen Längen im Spielfluss

Halo

Alien-Kreuzfeuer: Im Hintergrund schleudert eine detonierte Granate Staub auf

Teamwork: Während Du fährst, ballert Dein Kollege mit schwerem Geschütz

In den engen Gängen hilft gegen das außerirdische Gesindel nur Dauerfeuer

Auf dem Planeten Halo tobt ein verbissener Krieg: Außerirdische Invasoren wollen sich die Ringwelt unter die Klauen reißen. Als schwer gerüsteter Nano-Superkrieger landest Du auf der Oberfläche, suchst nach Überlebenden und ballerst die Aliens zurück in den Weltraum. Während Deines Streifzuges stolperst Du aber nicht nur über allerhand schleimige Kreaturen: Nach und nach entschlüsselst Du das Geheimnis der fremden Ringwelt und merkst bald, dass die Alien-Invasoren noch das kleinste Übel auf diesem Planeten sind...

Keine Frage: „Halo" ist der Überflieger im Xbox-Startfeld: Der 3D-Shooter sieht überragend aus, spielt sich unverbraucht und überrascht mit einer packenden Story. In zehn riesigen Levels kämpfst Du Dich durch Strand-, Gebirgs- und Sumpfabschnitte und erforschst danach das Innere der komplexen Ringwelt.

Granaten werfende Aliens, gefräßige Facehugger und unsichtbare Schwertkämpfer: Die Gegner überraschen Dich mit taktisch gewitzten Angriffen und intelligentem Verhalten. Regelmäßig landen Marine-Einheiten zur Verstärkung auf den Planeten, größtenteils durchstreifst Du Halo aber alleine – dafür nicht immer nur zu Fuß: Mit Warthog-Jeep, Kampfpanzer und Hovercraft reibst Du die Aliens noch effektiver auf.

Technisch schießt sich „Halo" in neue Dimensionen: Die Hammer-Optik begeistert mit eindrucksvollen Effekten, während der röhrende Dolby-Digital-Sound Dich in den Mittelpunkt des Geschehens rückt – 3D vom Feinsten für Augen und Ohren!

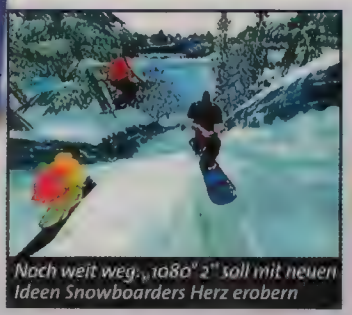
Perfekte Grafik, bombastische Soundkulisse, brillante Physik: „Halo" bläst die Konkurrenz vom Bildschirm

RUNDE 3

Was hat Nintendos Zauberwürfel zu erwarten? Auf jeden Fall die Neuauflagen beliebter Klassiker und ganz viel „Resident Evil".

Aufdrehen muss Nintendo. Denn die rasanten Hardware-Verkäufe wollen mit passender Software untermauert sein. 13 Starttitel genügen für die ersten Tage, mittlerweile hat sich das Angebot glücklicherweise fast verdoppelt. Highlights wie „Pikmin" und „Super Smash Brothers Melee" erfreuten amerikanische Gamecube-Fans zwei Wochen nach dem Start der Hardware. Die richtigen Hammertitel, die Nintendos Spielekonsolen so erfolgreich gemacht haben, folgen aber erst 2002.

Dicke Drachen und feine Fantasy-Figuren bevölkern Nintendos „Raven Blade"



Noch weit weg: „1080° 2" soll mit neuen Ideen Snowboarders Herz erobern

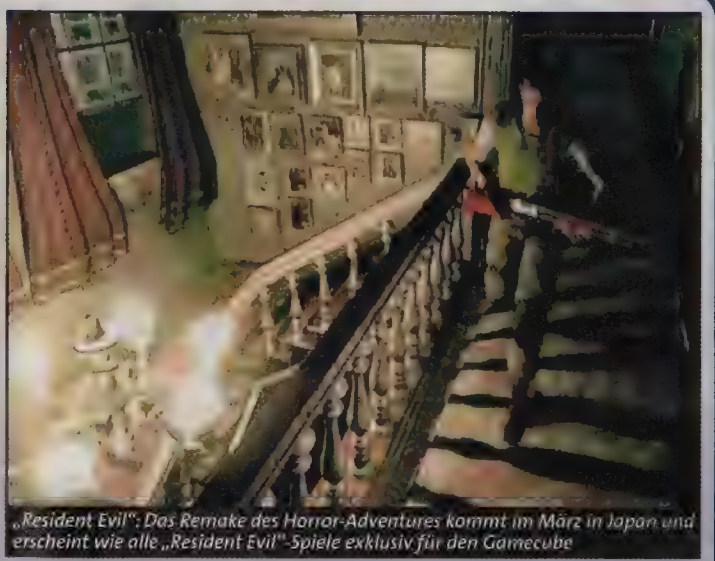
So nah und doch so fern

Nintendos Klassiker und Kultserien sind für viele der Hauptgrund, sich den Gamecube zu kaufen. Allerdings lässt sich der japanische Konsolenmagnat Zeit, die Fangemeinde zu beglücken.

Aber sie sind im Anrollen, die Megatitel: Das schwer beeindruckende „Starfox Adventures: Dinosaur Planet" wird im März als Erstes das Licht der digitalen Welt erblicken. „Mario Sunshine", Miyamotos 3D-Jump&Run, die Gamecube-Variante von „The Legend of Zelda" und der Action-Kracher „Metroid Prime" sollen im Frühjahr bis Sommer zumindest in Japan folgen. Amerika- und Deutschland-Start sind unbekannt. Rollenspieler sollen von „Raven Blade" begeistert sein, das nicht nur riesengroß sein, sondern auch noch außerordentlich gut aussehen soll.

„Mario Sunshine" ist der offizielle „Mario 64"-Nachfolger

Noch ohne Bilder und gerade so der Gerüchteküche entwachsen sind „Donkey Kong Racing", „Banjo Threeie", „Wave Race 2" und „Perfect Dark Zero". Factor 5 („Rogue Leader") bastelt außerdem an „Thornado", einer Action-Ballerei, die „Turrican" (Klassiker des deutschen Entwicklers Manfred Trenz) nicht unähnlich sein soll.



„Resident Evil": Das Remake des Horror-Adventures kommt im März in Japan und erscheint wie alle „Resident Evil"-Spiele exklusiv für den Gamecube

Qualität außer Haus

Die Masse der Gamecube-Spiele wird sich eindeutig aus 3rd-Party-Entwicklungen, also Nicht-Nintendo-Spielen, rekrutieren. Neben zahlreichen PS2-Umsetzungen und Cross-Plattform-Entwicklungen freut sich Nintendos neuer Würfel aber auch über einige wenige Exklusivtitel.

Hauptzulieferer ist klar Capcom. Die Japaner bringen schon im März für den einheimischen Markt das Remake von „Resident Evil" exklusiv für den Gamecube. Es folgen „Resident Evil: Zero", alle weiteren Teile und das brandneue „Resident Evil 4" – exklusiv!

DIE ENTSCHEIDUNG TRIFFST DU

Gamecube

Vorteile

Er ist natürlich supersüß, der Würfel. Der Tragegriff macht an, das Pad erfreut mit innovativ gelegten Tasten, die Verbindung zum GBA lässt hoffen. Spielerisch gibt's Nintendos alteingesessene Recken in noch nie da gewesener optischer Brillanz und „Resident Evil" exklusiv.

Nachteile

Alles ist einen Tick zu klein: Die Konsole fällt nicht auf, das Pad ist für zierliche Hände, die Leistungsfähigkeit nicht riesig und das Software-Angebot auch 2002 nicht so fett wie bei der Xbox. Sogar die Speicherkarte ist winzig (0,5 MB), die Festplatte gar nicht erst da.

Fazit: Die günstige Konsole ist nicht nur für Mario-, Link- und „Resident Evil"-Fans interessant

Xbox

Vorteile

Der schwarze Kasten strotzt nur so vor Kraft und innovativen Ideen. Die Leistungsfähigkeit haut vom Spielehocker, die Festplatte ist toll, der Netzwerkport elegant. Das Software-Angebot begeistert vom Start weg, die Zukunft sieht dank riesiger Unterstützung rosig aus.

Nachteile

Hässlich ist sie ja schon, die Xbox. Das Pad wirkt ebenfalls unschön und fühlt sich zudem nur in großen Händen wohl. Außerdem kostet die Xbox richtig viel Geld. Nicht nur die Anschaffung, auch das Drumherum (Groß-TV, Surround-Set), damit es sich richtig lohnt.

Fazit: Für High-End-Fanatiker das Traumgerät, denn es ist leistungsfähig, zukunftssicher und teuer

DIE ZUKUNFT

Von allen Seiten sprudelt der Nachschub: Hersteller aus aller Welt entwickeln für Microsofts High-End-Konsole

Spannende Flugaction im Sci-Fi-Szenario: Das ehrgeizige Xbox-Projekt „Yager" wird von der gleichnamigen deutschen Spieleschmiede entwickelt

Mit dem größten Software-Angebot der Videospielgeschichte startete die Xbox in Amerika. 23 Titel innerhalb der ersten Woche – bis Anfang 2002 sollen über 30 weitere Spiele folgen. Der große Entwickler-Zuspruch hat vor allem zwei Gründe: Die leistungsfähige Konsole ist leicht zu programmieren und PC-Spiele können schnell und einfach auf die Xbox umgesetzt werden.

Vorneweg: Microsoft

Microsoft selbst sorgt für eine wahre Software-Flut: Zum Launch waren fünf Titel fertig, im Dezember folgten das Snowboard-Spektakel „Amped", die Action-Adventures „Azurik" und „Nightcaster" sowie die Kampfboot-Action „Bloodwake". Der taktische 3D-Shooter „Brute Force" und „Rallisport Challenge" folgen bis Mitte 2002. Dann schwingt auch „Bruce Lee" wieder seine Fäuste. Bereits im Februar 2002 klemmst Du Dich im „Driver"-Klon „Maximum Chase" hinters Lenkrad.

Die 3rd-Party feiert mit

Kräftige Unterstützung: Alleine die westlichen Spiele-Entwickler kündigten für 2002 mehr als 100 Xbox-Titel an. Besonders interessant: der Chaos-Racer „Wreckless", die Mehrspieler-Schlacht „Unreal Championship" sowie „BC" und „Project Ego" von Peter Molyneux („Black&White"). Beim US-Riesen Electronic Arts befinden sich ganze 20 Spiele für die MS-Konsole in Arbeit, neben zahlreichen Sport-Updates auch ein neues „Buffy"-Abenteuer, der 3D-Shooter „X-Isle" und die Umsetzung des PC-Dauerbrenners „Die Sims". Nach „Transworld Surf" (bereits erhältlich) will Infogrames seine neue Sportmarke mit „Transworld Skateboarding" und „Transworld Snowboarding" abrunden.

Der für Dreamcast geplante Shooter „Gun Valkyrie" kommt nur für Xbox

Unterstützung aus Japan

Namco schlägt nächsten Sommer mit „Soul Calibur 2" zu, ein neues „Ridge Racer" soll zudem bald folgen. Konami setzt das Alptraum-Adventure „Silent Hill 2" um und hat unlängst ein „Metal Gear Solid" sowie die „ESPN X Games"-Serie für die Xbox angekündigt. Prähistorische Ungetüme lässt Capcom in „Dino Crisis 3" exklusiv auf Microsofts Konsole los. Außerdem erscheinen „Brain Box" und „Genma Onimusha".

Besonders Sega scheint Gefallen an der Xbox gefunden zu haben: Zehn Titel sind in Planung, darunter „Gun Valkyrie", „House of the Dead 3", „Jet Set Radio Future" und „Panzer Dragoon".

Das PS2-Samurai-Abenteuer „Genma Onimusha" wurde grafisch verbessert

„Unreal Championship": aufwendige Spielermodelle und komplexe Levels

Alternative 1: PC

Was ist denn nun besser: Konsole oder PC? Keines von beiden! Die einzig richtige Antwort. Denn es kommt immer darauf an, was Du spielen willst. Der PC wird – ob technisch über- oder unterlegen – immer die Plattform sein, auf der komplexe Strategiespiele und Simulationen laufen. Auch ist der PC die einzige Plattform, auf der Du 3D-Shooter und vor allem deren Online-Fähigkeiten richtig genießen kannst. Dies bezieht sich insbesondere auf Mehrspieler-Turniere und Clan-Schlachten. Spiele wie „Counter-Strike" oder „Unreal: Tournament" werden auf Konsolen wahrscheinlich nie diesen Community-Effekt wie auf dem PC auslösen.

Fazit: Für alle Online-Spieler, 3D-Shooter-Fans und Strategen ist der PC weiterhin die Nummer 1

Die PC-Domäne sind Online-3D-Shooter wie „Counter-Strike"

Nur auf PC richtig gut: große Strategiespiele wie „Stronghold"

Alternative 2: Playstation 2

Der Startpreis von 869 Mark erregte die Gemüter. Darf eine Spielekonsole so teuer sein? Sony stützte sich auf die DVD-Funktionen der Playstation 2 und das wegweisende Software-Angebot. Von Letzterem war im ersten Halbjahr allerdings nicht viel zu sehen. Glücklicherweise haben sich die Zeiten geändert: Der Preis der PS2 rutschte auf angenehme 599 Mark, Titel wie „GTA 3", „Jak and Daxter", „Gran Turismo 3", „SSX Tricky" oder „Silent Hill 2" machen die Sony-Konsole zur derzeitigen Nummer eins. Und mit „Final Fantasy X" und „Metal Gear Solid 2" stehen noch weitere Hits in den Startlöchern. Wer jetzt zum fairen Preis zocken will, nimmt eine Playstation 2!

Fazit: Großes und attraktives Spieleangebot und fairer Preis: Die PS2 hat trotz Technik-Defiziten die Nase vorn

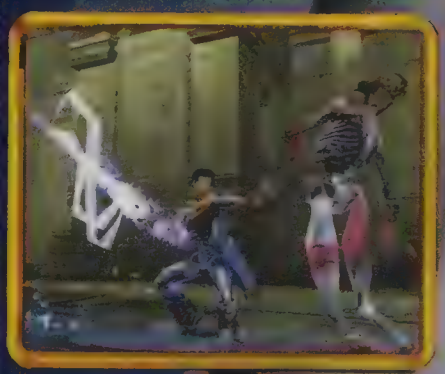
Dein Auto brennt, aber einen neuen Wagen findest Du in „GTA 3" schnell

Flotte Flitzer, grandiose Grafik: Rennspiel-Fans sind bei „GT3" genau richtig

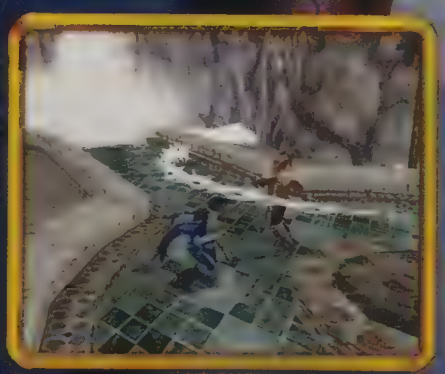
Foto: Christian Vogel (1)

© 2001 Crystal Dynamics. Developed by Crystal Dynamics, Inc. Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are Trademarks of Crystal Dynamics Inc.
Published by Eidos Interactive Limited. Eidos, Eidos Interactive Limited and the Eidos logo are Trademarks of the Eidos group of Companies. All Rights Reserved.

"Mit neuen Kräften ausgestattet wird Raziel ohne Probleme die PlayStation-2-Gipfel stürmen. Einschätzung: Super." (PlayZone 02/2001)



"Sowohl grafisch als auch spielerisch herausragendes Fantasy-Abenteuer mit starker Handlung." (OPM 01/2001)



"Nosgoth lebt! Es wartet ein echter Superhit auf uns." (PlayPlayStation 01/2001)

"Sollte die Spielbarkeit mit Grafik und Atmosphäre gleichziehen, erwartet uns ein Top-Action-Adventure mit dichter Story." (OPM2 002/2001)

Überlasse das Schicksal nicht dem Zufall.

Raziel ist zurück, um der Vergangenheit eine Zukunft zu geben.

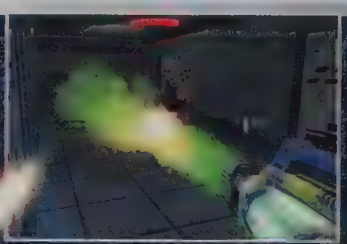
SOUL REAVER 2
THE LEGACY OF KAIN SERIES
PlayStation 2
PC CD
EIDOS
www.eidos.com

COMMAND & CONQUER RENEGADE

Nichts als Kanonenfutter? Haben nicht alle Soldaten des „C&C"-Universums eine kurze Lebenserwartung? Räum in „Renegade" mit diesem Vorurteil auf!

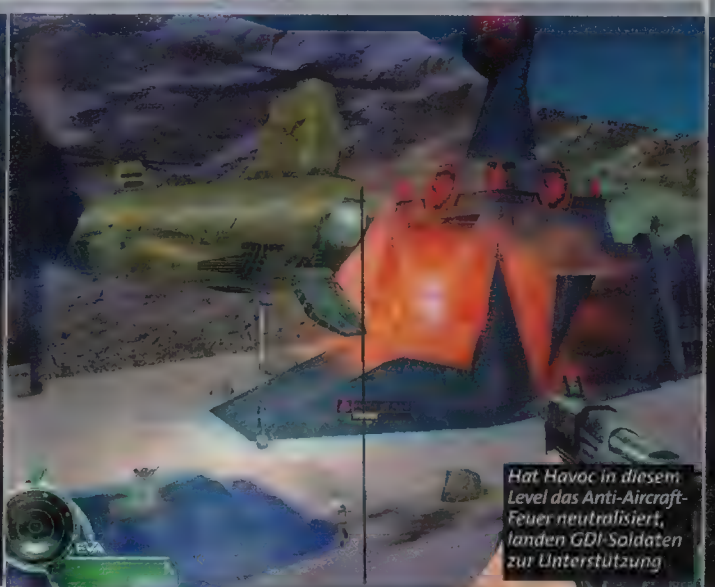
Tanz, NOD-Schurke, tanz! Mit dem Laser jagst Du sogar den Elitesoldaten des Gegners Angst ein

Danke: Ein Gegner hat Dir seine Rüstung hinterlassen



Tiberium-Gun: Der Schlag mit der chemischen Keule vergiftet Feinde

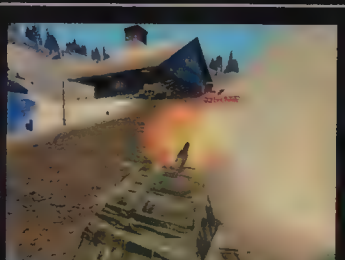
Große Explosionen sind des Helden Freud



Hat Havoc in diesem Level das Anti-Aircraft-Feuer neutralisiert, landen GDI-Soldaten zur Unterstützung

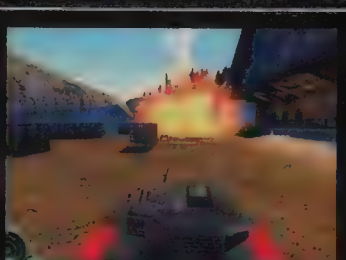
Hauptsache, es fährt und schießt

1. Fahrzeuge mit Pfeilen über der Luke laden Havoc zu einer Spritztour ein



2. Auf Knopfdruck wird geballert, bis die Panzerung des Fahrzeugs schwindet

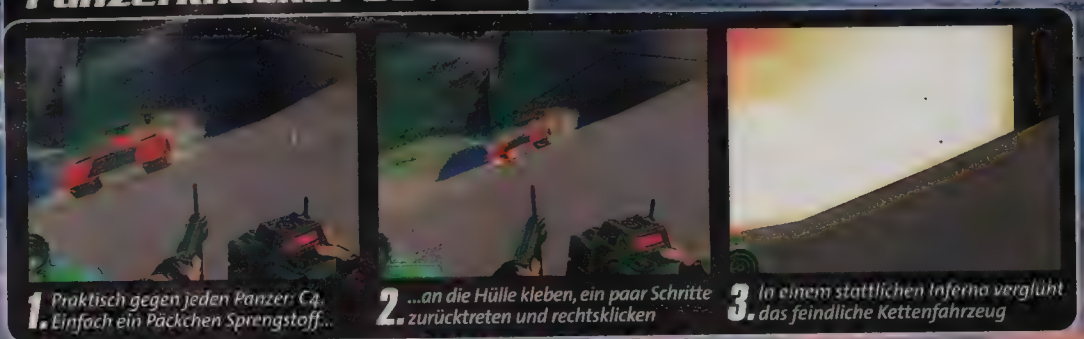
3. Doch nicht nur GDI-Panzer warten. Auch verlassene NOD-Tanks lassen...



4. ...sich von Deinem Helden kapern und gegen ihre Erbauer einsetzen

Mächtige Apache-Helikopter unterstützen Dich manchmal aus der Luft

Panzerknacker zu Fuß



1. Praktisch gegen jeden Panzer: C4. Einfach ein Päckchen Sprengstoff...
2. ...an die Hülle kleben, ein paar Schritte zurücktreten und rechtsklicken
3. In einem stattlichen Inferno verglüht das feindliche Kettenfahrzeug

An diesem Strand, gegen diese Übermacht hast Du ohne die richtige Taktik keine Chance

INFO

Das „Command & Conquer"-Universum

Noch in 320 x 200 Pixeln: Das erste „C&C" begeisterte 1995 alle Strategen

Hochauflösender und noch besser: 1996 erschien „Alarmstufe Rot"

Die Erwartungshaltung war riesig, als 1995 **„Command & Conquer"** erschien. Das erste große Echtzeit-Strategiespiel begeisterte PC-Spieler und erzeugte einen regelrechten Boom, der immer noch anhält.

Klar, dass die Macher von Westwood den riesigen Erfolg ausnutzten und ein Strategical nach dem nächsten auslieferten. Bis jetzt sind ein gutes Dutzend „C&C"-Spiele mit den unterschiedlichsten Untertiteln erschienen: Neben Playstation- und Nintendo-64-Versionen sind die bekanntesten PC-Vertreter: **„C&C: Alarmstufe Rot"** (1996), **„C&C 3: Operation Tiberian Sun"** (1999) und **„C&C: Alarmstufe Rot 2"** (2000). Verschiedene Zusatz-CDs und Add-Ons komplettieren den Strategie-Reigen.

Aktuellster Neuzugang ist die witzige und gute „Alarmstufe Rot"-Missions-CD **„Yuris Rache"** (Test in SCREENFUN 11/01).

Autsch, arghh, weia... das brennt aber an den Füßen, dieses verflixte Tiberium. Trotzdem ist die Idee, über das hochgiftige Feld zu fliehen, nicht ganz schlecht gewesen: Schließlich kleben Dir zwei Dutzend NOD-Soldaten an den Fersen. Und die müssten jetzt auch da drüber. Hinter den nächsten Felsen geduckt, beobachtest Du Deine Verfolger: Das Tiberium-Feld hält sie auf! Jetzt trennen Dich nur noch wenige Meter bis zum Eingang der „Hand von NOD" und zur Erfüllung Deiner Mission.

Ja, Du verstehst richtig: Du steuerst einen Einzelkämpfer. Vorbei sind die Zeiten allmächtiger Möchtegern-Generäle, die die Ressourcen nur so zum Fenster rausgeworfen und die Einheiten in schlimm verplanten Angriffen verheizt haben. Vorbei die Zeiten ausufernder Basenbauten und sinnloser Wachturm-Versammlungen. **In „Command & Conquer: Renegade" spitzt sich die Story zu: Du kämpfst mit nur einem Mann gegen das ganze NOD-Imperium und um die Befreiung dreier verschwundener Wissenschaftler.**

Zum Glück handelt es sich bei dem Solo-Kämpfer um Captain Nick „Havoc" Parker, den unglaublich unbesiegbaren GDI-Commander aus „Command & Conquer". **In der Haut des raubeinigen Helden kämpfst Du Dich durch 11 Missionen – und zwar nicht auf die gemütliche, strategisch gehaltvolle „C&C"-Art, sondern aus den Augen Havocs selbst. Was zunächst aussieht wie ein reiner 3D-Shooter, ist in Wirklichkeit noch viel mehr!**

In „Renegade" läufst Du nicht nur waffenstarrend durch gegnerische Stellungen, Gebäude und Bunker, sondern kannst noch aktiver in den Krieg zwischen GDI und NOD eingreifen. Dazu steigt Havoc in Buggy, Flammen-Panzer oder Mammut-Tank.

Zahlreiche sekundäre Missionsziele sorgen nicht nur für Punkte, sondern verbessern die Lage insgesamt. So steht es Dir zum Beispiel frei, zu Beginn der vierten Mission ein paar Anti-Air-Stellungen zu beseitigen. Tust Du dies, greifen Helikopter die Kanonen des Gegners an. Dadurch wird es GDI-Transportern möglich, Truppen zu Deiner Unterstützung zu schicken.

Alles in allem 25 verschiedene Waffensysteme steckt sich Superkämpfer Havoc an den Gürtel – von der Pistole, über Gatlin-Kanone, Tiberium-Strahler und Superlaser bis hin zum tragbaren Ionenschlag. Munition nimmst Du meist Gegnern ab, Heilpakete und Rüstungsteile tauchen ebenfalls nach dem Ausschalten der Feinde als „Belohnung" auf. Hält Macher Westwood sich an den Zeitplan, kannst Du im Februar Havoc steuern und dazu passende Taktiken selbst ausprobieren.

E/D

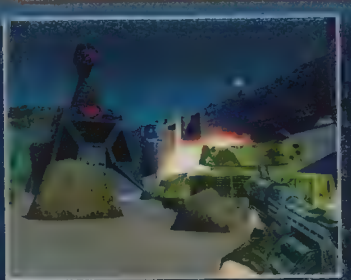
C&C: Renegade

Actionspiel

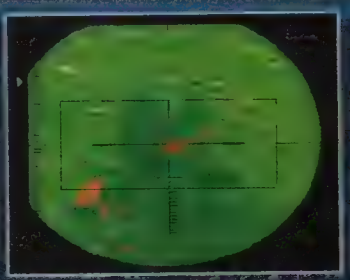
Start: Februar 2002

Westwood/EA | geplant für 1-16 Spieler

Anspruchsvolle 3D-Schlacht, die mit Feintuning den Spagat zwischen Taktikspiel und Shooter schaffen will



Der Krieg findet statt: ein GDI-Mammut vor der „Hand von NOD"



Unbegrenztes Zoomen mit dem leisen und genauen Scharfschützengewehr

Die Selbstschussanlagen sind extrem unangenehme NOD-Ideen – schalte sie gezielt aus!

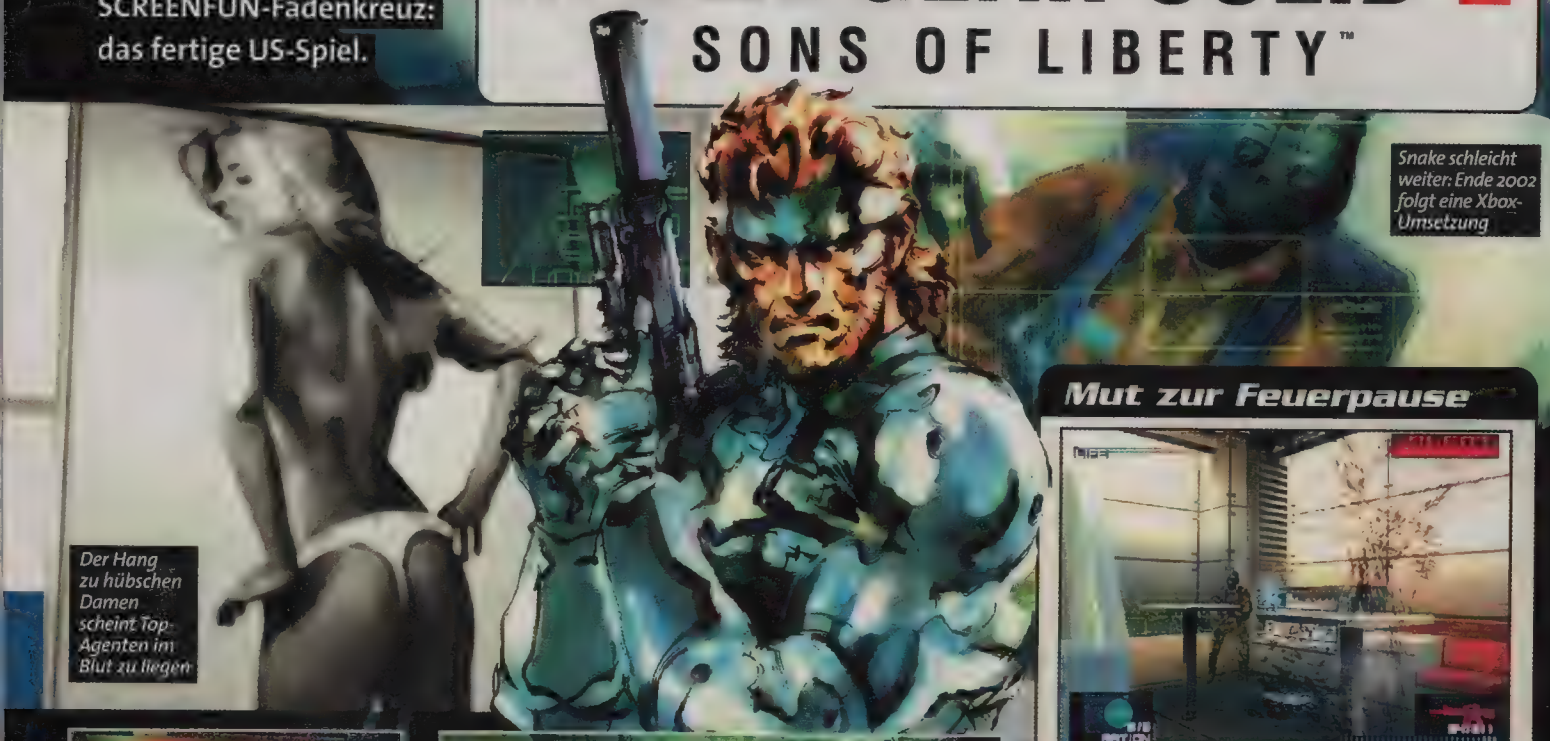
Text: Knut Gollert

Der zweite Teil kommt – am 22.2.2002 schickt Konami seinen Topagenten auf Europa-Mission. Im SCREENFUN-Fadenkreuz: das fertige US-Spiel.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 2

SONS OF LIBERTY™



Snake schleicht weiter: Ende 2002 folgt eine Xbox-Umsetzung

Der Hang zu hübschen Damen scheint Top-Agenten im Blut zu liegen

Such die Geisel: Mit einem Richtmikrofon spürst Du den Informanten auf

Nie war Tauchen schöner: Die gelungenen Unterwasserabschnitte rauben Dir und Deinem Helden wirklich den Atem

Mut zur Feuerpause

In den spektakulären Schusswechseln stürmen die Soldaten von allen Seiten auf Deinen Agenten ein...

...er schnappt sich darum eine Wache als Deckung – deren Kameraden stellen das Feuer umgehend ein

Köpfchen zählt

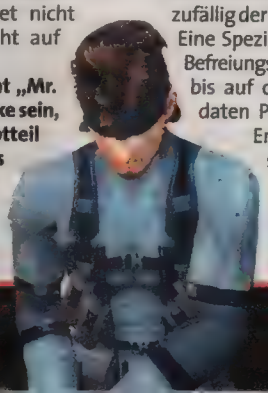
Im Kreuzfeuer der Cypher-Überwachungsdrohnen hast Du keine Chance

Zück das Sniper-Gewehr und schalte die Roboter aus sicherer Distanz aus

Seit Mai 2000 gab Konami immer wieder gut gefilterte Informationen über das nächste Abenteuer von Solid Snake preis. Der Star-Agent erledigte in „Metal Gear Solid" einen prima Job, der Hunger auf mehr machte. Mit Trailern in Kinoqualität und einer – bei uns leider unveröffentlichten – Demo fütterten die japanischen Entwickler bei Fans wie Kritikern die Vorfreude. Gierig erwarteten alle das Spiel. **Mitte November tischte Konami „Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty" in den USA und Japan auf – deutsche Agenten müssen ihren Appetit noch bis Februar 2002 zügeln.**

Wer gedacht hatte, er könnte sich die Story anhand der bisherigen Trailer und Infos vorab Stück für Stück zusammenpuzzeln, auf den wartet aber eine große Überraschung: Geschickt hat Konami nur Einzelheiten aus dem Spielanfang veröffentlicht und sogar ein paar Fehlinformationen verbreitet: Ein Kampf gegen einen Harrier-Jet auf einer Flussbrücke findet nicht statt – zumindest nicht auf einer Flussbrücke...

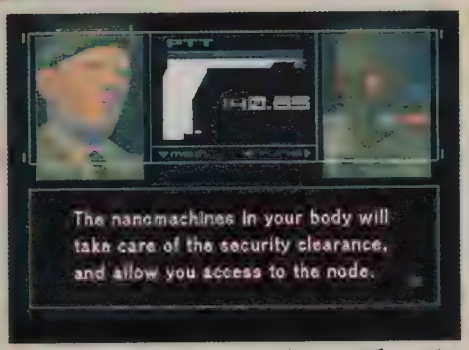
So wird es auch nicht „Mr. Dreitagebart" Solid Snake sein, den Du durch den Hauptteil des Action-Adventures lenkst. Seine Rolle übernimmst Du nur in einer Rückblende am Anfang: Snake befindet sich auf einem Frachtschiff, das – scheinbar – auch zu seinem Grab wird.



Raiden heißt der neue Charakter, den Konami nach dieser Rückblende als etwas unerfahrenen Agenten auf gefährliche Mission schickt. Terroristen haben eine Bohrinsel gekapert, als sich zufällig der US-Präsident dort befand. Eine Spezialeinheit sollte die heikle Befreiungsaktion durchführen – doch bis auf den angeschlagenen Soldaten Pliskin und den Bomben-Entschärfer Stillman wurde sie völlig aufgerieben.

Die nächsten Stunden hüllen Dich in eine Geschichte ein, die jede „Akte X"-Verschwörungs-

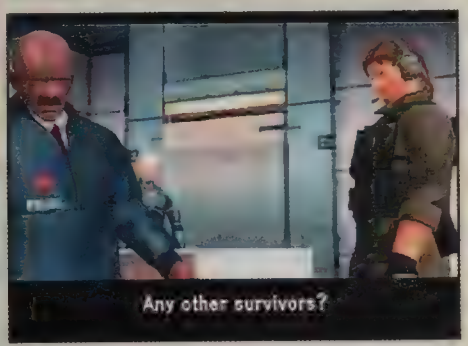
Raiden, übernehmen Sie!



1. Funksprüche übers Codec: So teilen seine Informanten Raiden während der Arbeit alles Wissenswerte mit

2. Seine Ausrüstung muss sich der blonde Geheimagent erst mal mühsam zusammensuchen

3. Anfangs noch völlig unbewaffnet, schleicht sich Raiden lautlos an den Wachen vorbei

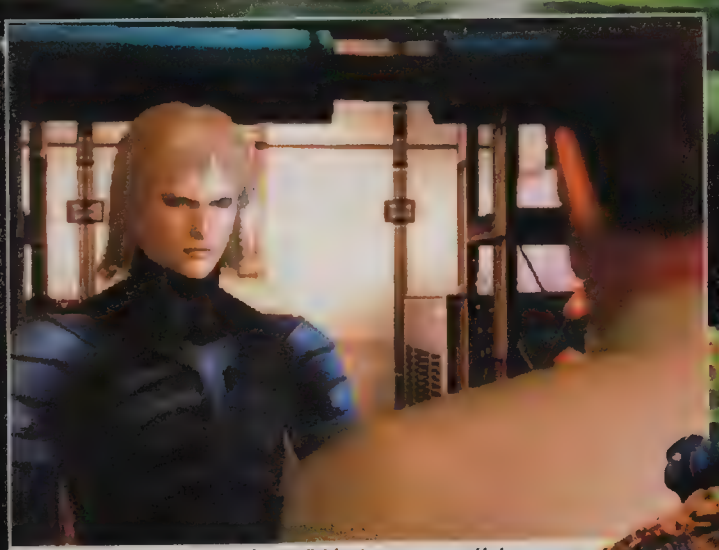


4. Im Spielverlauf gewinnt Raiden neue Verbündete: Soldat Pliskin (r.) und Sprengstoff-Experte Stilman (l.)

5. Bösewicht Fatman will die Bohrinsel sprengen: Raiden entschärft die gefährlichen Sprengsätze

6. Puh, der Schurke liegt ausgeschaltet am Boden. Aber tickt da nicht noch eine Bombe...?

Tach, Post! Verschick Deinen Agenten an seinen Bestimmungsort: Raiden sammelt Kartons ein, mit denen er sich auf den Förderbändern transportieren lässt



Raiden hat den amerikanischen Präsidenten zwar gerettet – doch welche Rolle spielt der Politiker wirklich?

theorie locker übertrifft. Nichts ist so, wie es scheint, Wendungen sind beinahe so zahlreich wie die schwer bewaffneten Wachen. Kein Wunder: **„Metal Gear"-Vater Hideo Kojima legt nicht nur Wert auf spielerische Neuerungen, sondern auch auf eine Story mit tiefschürfender Moral.**

Apropos Neuerungen: Was die Atmosphäre angeht, wird kaum ein anderer Genrevertreter „Metal Gear Solid 2" so schnell das Wasser reichen können. Nahezu alles scheint in der polygonalen Spielwelt möglich: Laufen, schleichen, hechten, klettern, schießen, Gegner abhören und „packende" Schwitzkästen sind nur einige der Aktionsmöglichkeiten.

Hinzu kommen zahlreiche Waffen und Gegenstände, die großen Einsatzspielraum bieten. So legt Dein Agent Zeitschriften mit barbusigen Damen ab, um Wachen abzulenken. Oder er stülpt das Outfit eines Feindes über, um unerkannt zu den eingeschlossenen Geiseln vorzudringen.

Die Entwickler siedeln „Metal Gear Solid 2" in einer detailreichen Umgebung an und untermalen die Handlung mit einem dramatischen Soundtrack und starken Effekten. Wieder wurde Star-Komponist Harry Gregson-Williams verpflichtet. Er garniert das Spielgeschehen mal mit leisen Tönen und binnen Sekundenbruchteilen mit apokalyptischen Klängen.

Am deutschen Veröffentlichungstermin rüttelt Konami wohl nicht mehr. Also visiere als PS2-Geheimagent den 22.2.2002 fest an und halte Dir die folgenden Wochenenden schon mal frei: Dieses Ausnahmespiel wird Dich garantiert nicht so schnell loslassen.

E/D

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Action-Adventure

Start: Februar 2002

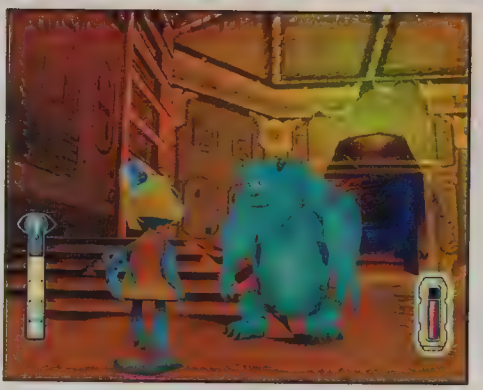
Konami | geplant für 1 Spieler

Ein Spiel, nach dem alle hungern: „MGS 2" serviert hochkarätige und noch nie da gewesene Agenten-Action

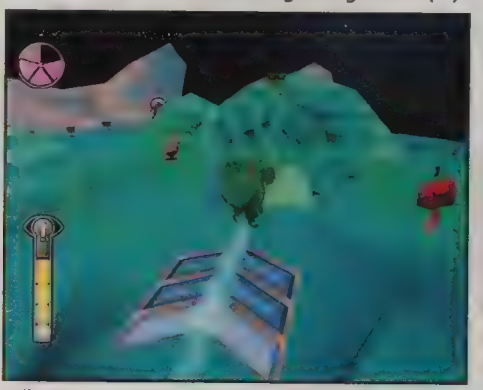
geplant für Xbox

Gegner nimmst Du auch in der Ego-Perspektive aufs Korn

Echte Profis: Sulley und der grüne Mike sind Mitarbeiter der „Monster AG“



Mit Tastenkombinationen aktivierst Du das Schreckometer (links im Bild) und entlockst dem Gegner Angstschreie (PC)



Sulley düst durch die Arktis und sucht sich dort neue Kandidaten für seine Schreck-Attacken (PC)

Bangemachen gilt nicht. Sulley und der grüne Mike sind zwei gewitzte Disney-Buhmänner.

DISNEY PIXAR

DIE MONSTER AG

Schreckens-Insel

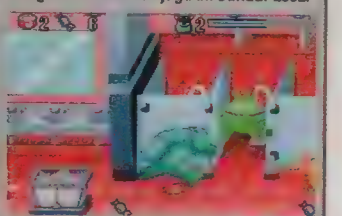
Du kannst entweder mit Mike (u.) oder Sulley (r.) spielen

INFO

Game-Boy-Schocker

Panik in Monstropolis: Menschliche Eindringlinge bedrohen das friedliche Monsterleben. Sulley und Mike müssen ran und die Feinde mit ihren Schreck-Attacken in die Flucht schlagen.

In THQs Game-Boy-Color- und Game-Boy-Advance-Versionen von „Die Monster AG“ steuerst Du die beiden Helden abwechselnd. Feinde werden durch Schock bekämpft, Mini-Spielchen und kleine Rätsel würzen den Gruselspaß. Los geht die Monsterjagd im Januar 2002.

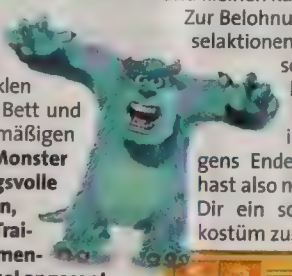


Auf dem Game Boy Advance unterwegs

Sulley in der Game-Boy-Color-Version

James P. Sullivan, genannt Sulley, und Mike Wazowski sind Monster. Der blaue Sulley und der einäugige Mike treten als Kinder-Erschrecker in dem neuen Disney-Film „Monster AG“ auf.

Die monströse Aktiengesellschaft ist auf das Einsammeln von menschlichen Schreckensschreien spezialisiert. Die werden darauf im Monsteruniversum in Energie verwandelt und zum umweltfreundlichen Antrieb von Autos und Maschinen genutzt. Damit in unserer Welt ordentlich vor Schreck gebrüllt wird, braucht man Spezialisten – Fachleute wie Mike und Sulley. Die lauern in dunklen Ecken oder unter dem Bett und jagen uns einen mordsmäßigen Schreck ein. **Bevor ein Monster so eine verantwortungsvolle Aufgabe ausführen kann, ist ein ausgiebiger Trainingskursus auf der firmeneigenen Schreckens-Insel angesagt.**



Das Trainingslager zum Meister-Erschrecker erstreckt sich auf drei unterschiedliche Umgebungen. Du besuchst als Sulley oder Mike eine Stadt der Menschen, bist in der Wüste unterwegs oder bibberst in der Arktis. Jede Region weist vier Abschnitte auf, in denen es von schreckbereitem Trainingspersonal wimmelt. Per Tastendruck kannst Du Dein Gegenüber in einen vor Angst zitternden Pudding verwandeln. **Im Laufe der Ausbildung lernst Du so 36 unterschiedlich heftige Schock-Taktiken.** Natürlich gewinnen auch die Gruselgegner an Abgebrühtheit. Du musst Dich schon mächtig anstrengen, wenn Du als Ober-Erschrecker in die Monstergeschichte eingehen willst.

Damit zwischen den Einsätzen keine Langeweile aufkommt, wurde jeder Level mit netten Jump&Run-Einlagen und kleinen Rätseln aufgelockert.

Zur Belohnung für gelungene Gruselaktionen führt man Dir Filmschnipsel aus Disneys kommendem Monsterhit vor. Der Film läuft in Deutschland übrigens Ende Januar 2002 an. Du hast also nicht mehr viel Zeit, um Dir ein schockstabiles Nervenkostüm zuzulegen.

D

Die Monster AG: Schreckens-Insel

Action-Adventure

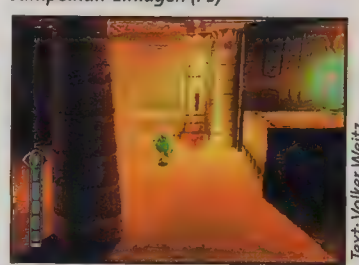
Start: Januar 2002

Disney Interactive | geplant für 1 Spieler

Schockschwerenot. Von so sympathischen Helden werden wir uns sicher gerne erschrecken lassen

geplant für PS2, GBA, GBC

Zwischen den Einsätzen erfreuen kleine Jump&Run-Einlagen (PS)



In der Wüste warten die Rätsel einer Pyramide auf Dich und Mike (PS)

Text: Volker Weitz

PS2

Held in Boxershorts: Maximo (l.) steigert sich rein und verliert dabei seine Rüstung

Maximo

Kaum ist König Maximo mal für eine Stunde aus dem Haus, schon fliegt die Kuh: Sein Herzblatt Sophia wird von einem Oberfiesling gemopst und zur Heirat gezwungen. Als Ausgleich füllen sich die einstmals lieblichen Auen von Maximos Königreich mit allerlei untotem Gezücht.

Bevor das Schnuckelchen wieder in des Königs starken Armen ruht, startest Du mit Maximo einen deftigen Rachefeldzug. Der führt durch vier unterschiedliche 3D-Landschaften und gegen unzählige Monsterhorden. Ausgerüstet ist Dein Held mit einem scharfen Schwert. Dazu kommen eine klapprige Rüstung und ein Schild. Letzteres kannst Du entweder zum Blocken von bösen Angriffen oder als Wurfwaffe für den Fernkampf einsetzen.

Im Lauf der Handlung lernt Maximo neue Kampftaktiken und verbessert seine Fertigkeiten. Wird er getroffen, löst sich seine Rüstung langsam in ihre Bestandteile auf. **Bei besonders argen Kloppereien kann es so passieren, dass Dein adeliger Held nur noch in Unterhosen unterwegs ist.** Zum Glück sind überall Power-Ups und neue Rüstungen versteckt – Du musst sie nur finden.

Im Spiel versteckt: über 40 taktische Kampfzüge und diverse Power-Ups

Maximos Schwert ist magisch geladen und verursacht Brandblasen

D

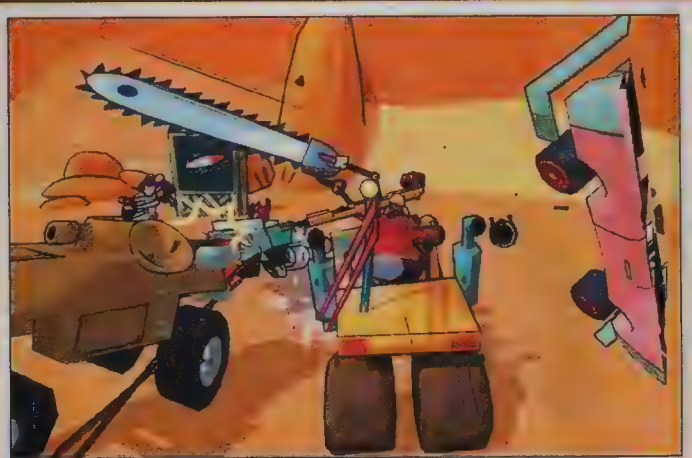
Maximo
Action-Adventure

Start: Februar 2002

Capcom/EA | geplant für 1 Spieler

Ansehnliche Grafik, skurrile Gegner und ein fescher Held in Unterhosen – solche Spiele gibt's zu selten

XBOX



Ohne Rücksicht auf Verluste stürzt Du Dich mit der Kettensäge auf Deine Gegner

Cell Damage

Fun-Racer wie „Re-Volt" oder „Mario Kart" finden sich für fast alle Systeme. Da darf natürlich auch die Xbox nicht zurückstehen. EA Games stellt pünktlich zum Start der neuen Konsole einen sehenswerten Vertreter dieses schnellen Genres vor.

Mit Sägeblättern, Vorschlaghammer oder Harpune geht Deine Spielfigur bei „Cell Damage" auf die Konkurrenz los. Landest Du als Erster genügend Treffer bei den Gegnern, gewinnst Du den Wettkampf. Die niedliche Comic-Grafik, die schon bei „Wacky Races" zum Einsatz kam, sorgt dabei für allerhand Lacher: Wenn sich das von Dir gesteuerte Vehikel mit einem kleinen Rauchwölkchen in die Schlucht verabschiedet, bleibt kein Auge trocken.

Wirklich chaotisch wird es beim „Flaggen sammeln", denn wer zuerst mit vier Fähnchen im Gepäck das Ziel erreicht, streicht den Sieg ein. Da es nur wenige der begehrten Wimpel gibt, wird jeder Fahnenträger automatisch zur Zielscheibe. Für Mehrspieler-Spaß ohne Ende sorgt der Split-Screen-Modus, in dem Du mit bis zu drei Freunden auf den Zeichentrick-Pisten Gas gibst. Ein echter Pole-Position-Kandidat!

Fahnenschlacht: Um die roten Wimpel musst Du Dich regelrecht prügeln

Insgesamt zwölf Strecken in vier verschiedenen Welten warten auf Dich

E/D

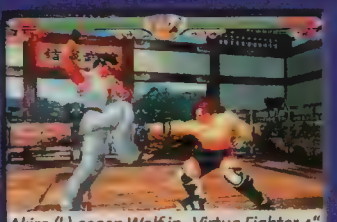
Cell Damage
Actionspiel

Start: März 2002

EA Games | geplant für 1-4 Spieler

Vollgas-Spaß: Diese witzige Raserei im abgedrehten Comic-Look geht mit massig guten Ideen an den Start

Wann kommt was?



Akira (l.) gegen Wolf in „Virtua Fighter 4"

Januar 2002

Dropship
Sony – Actionspiel

Die Monster AG
Disney Interactive – Action-Adventure

Februar 2002

Arx Fatalis
Fishtank – Rollenspiel

Mafia
Take 2 – Action-Adventure

Metal Gear Solid 2
Konami – Action-Adventure

Pro Evolution Soccer
Konami– Sportspiel

WipEout Fusion
Sony – Rennspiel

März 2002

Civilization 3
Infogrames – Strategiespiel

Grandia 2
Ubi Soft – Rollenspiel

Halo
Microsoft – 3D-Shooter

ICO
Sony – Adventure

Rayman Rush
Ubi Soft – Actionspiel

Virtua Fighter 4
Sega – Fightspiel

Alle Angaben ohne Gewähr

Text: Daniel Blank, Volker Weitz

PlayStation.2

Fußball spielt man besser zu Hause!

PES - mehr Spaß, mehr Action, mehr Fußball!

Diese Fußballsimulation macht Ernst: Die Spieler tragen Verletzungen davon, sind unterschiedlich stark motiviert und nicht immer in Bestform. Dafür mußt Du um so mehr wissen wo es langgeht. Entscheide über die taktisch beste Aufstellung, weise den Spielern individuelle Aufgaben zu und entwickle langfristige Strategien. Verlange Dir alles ab: Jeder Deiner Schritte wird professionell kommentiert, und die Fans im Stadion machen kein Geheimnis aus ihrer Meinung über Dich.

PES - Fußball wie er sein soll!

PRO EVOLUTION SOCCER

www.pro-evolution-soccer.de

KONAMI®

"KONAMI" and "KONAMI" are registered trademarks of KONAMI CORPORATION. "Pro Evolution Soccer" is a trademark of KONAMI CORPORATION.
(C) 2001 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

TICKER

And the winner is...

Große Ehre für die SCREENFUN-Heft-CD-ROM in Ausgabe 12/01 wurde von www.vollversionen.de als „Heft-CD-ROM des Monats" gekürt. Neben den beiden Vollversionen „Ke-Volt" und „Pizza Connection" begeisterten die 700 Sims-Zusätze die Macher der Site. Heft verpasst? Bestell es nach! Infos auf Seite 189.

Gates-Graffiti in Australien

Microsoft soll eine Agentur beauftragt haben, in verschiedenen Städten Australiens das Xbox-Logo an Hauswände zu sprayen. Jetzt droht eine Strafe von 300 US-Dollar pro Logo, um die Wände wieder zu säubern. Gute Idee, herkömmliche Werbung ist ein riesiges Feuer!

Wer ist der billigste Jakob?

Hurra, das Weihnachtsgeld wird gleich in neue Spiele investiert. Doch wo kauft man besonders günstig ein? Dies verrät Dir www.schnellkauf.de ruck, zuck. Einfach Titel eingeben und schon listet Dir Schnellkauf aus derzeit 17 Online-Versandhäusern die Preise auf. Die Versandkosten musst Du noch dazurechnen! Details gibt's über den Button „Kosten".

„Final Fantasy"-Wettnalen

An die Stiftel! Der Konsolen-Spezialist Acme und die umfangreiche „Final Fantasy"-Seite www.squarenet.de veranstalten einen „FF"-Malwettbewerb. Zu gewinnen gibt's Preise im Wert von einigen tausend Euro. Alle Infos findet Ihr unter www.[illegible]

Colin McRae Rally 3

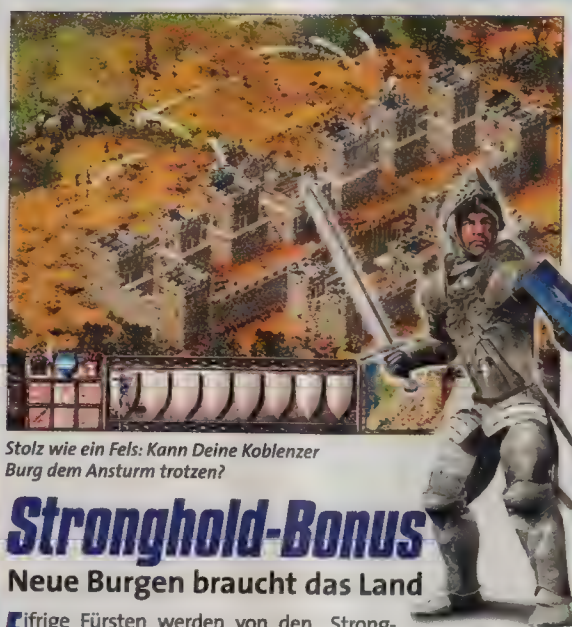
Zwei Männer im Schnee: Colin McRae und Beifahrer Nicky Grist starten durch.

Zuerst die gute Nachricht: Colin McRae fährt weiter Ford Focus. Sein Vertrag mit dem Ford-Martini-Rallye-Team wurde um mindestens ein Jahr verlängert. **Die schlechte Nachricht: Codemasters wird „Colin McRae Rally 3" erst Ende 2002 an den Start schicken.** Zeit genug, um sich auf das vielversprechende Rennvergnügen zu freuen.

Das erste Xbox-Demo-Video sorgte bei den Konsolen-Rasern schon mal für erhöhten Pulsschlag. Bestand Colins Focus in „Colin McRae Rally 2.0" noch aus 800 optischen Einzelteilen, so sind es in der kommenden Version schon über 13.000 so genannte „Polygone".

Noch ist nicht ganz sicher, ob der Titel exklusiv für die Xbox entwickelt wird, oder ob auch Playstation-2- und PC-Versionen folgen werden. Der Ausgang dieses Rennens ist noch völlig offen.

Nie war er so detailliert wie heute. In „Colin McRae Rally 3" bretterst Du im Ford Focus durch das eisige Finnland (Xbox)



Stolz wie ein Fels: Kann Deine Koblenzer Burg dem Ansturm trotzen?

Stronghold-Bonus

Neue Burgen braucht das Land

Eifrige Fürsten werden von den „Stronghold"-Entwicklern königlich belohnt: Auf deren Internetseite *www.stronghold.de* stehen vier neue Burgszenarios zum kostenlosen Download bereit. Endlich darfst Du den legendären Tower of London verteidigen oder Herr über Schloss Stolzenfels werden. Um ohne Fehler zu regieren, holst Du Dir am besten auch den neuesten Patch auf Version 1.1.

Xbox-Launch in N.Y.

Microsoft-Boss als Loser bei „DoA 3"

Am 15. November war Tag X: Die ersten Xbox-Konsolen wanderten um Mitternacht über den Ladentisch. Bill Gates überreichte dem allerersten Käufer persönlich die lang ersehnte Hardware in der „Toys 'R' Us"-Filiale am New Yorker Times Square. Überglücklich versicherte der stolze Konsolenbesitzer, in den nächsten Tagen keinen Schritt vor die Haustür zu tun!

Das Microsoft-Oberhaupt wagte sich selbst an seine Erfindung, um bei „Dead or Alive 3" gegen Wrestling-Star Duane „The Rock" Johnson anzutreten. Peinlich: Billy-Boy verlor!

Selbst die Jacke half nichts. Gates (r.) lächelte gequält

Top Demo-Downloads

Für alle nebenstehenden Demos ist ein Download diesen Monat empfehlenswert. In der letzten Spalte siehst Du, wie lange Dein Rechner zum Herunterladen benötigt, wenn Du über ein 56k-Modem verfügst. Du findest die Demo-Versionen unter ***www.screenfun.de/downloads***

Spiel	Hersteller	Genre	Sprache	Größe	56 KB/s
Soul Reaver 2	Eidos	Action-Adv.	Englisch	54 MB	2:15 Std.
Star Trek Armada II	Activision	Strategie	Englisch	92 MB	3:50 Std.
The Shadow of Zorro	Cryo	Action-Adv.	Englisch	59 MB	2:28 Std.
Megarace 3	Cryo	Rennspiel	Englisch	54 MB	2:15 Std.
Master Rallye	Microids	Rennspiel	Deutsch	74 MB	3:05 Std.

Universal-Lenker

Lenkrad funktioniert an PC und Playstation

Das kann teuer werden: Jedes System (egal ob PC oder Konsole) hat seine eigenen, unterschiedlichen Anschlüsse. Dem Spieler bleibt nichts anderes übrig, als Gamepads oder Lenkräder doppelt anzuschaffen.

InterAct hat jetzt was dagegen. Das **Blue Lightning Racing Wheel** kannst Du am PC (Gameport) **und** an der PSone (mit Dual Vibration) verwenden.

Damit sich das Sparen doppelt lohnt, kostet die Hardware günstige 40 Euro (ca. 80 Mark). Alles Weitere auf der Webseite *www.interact-europe.de*

Kauf sie Dir alle!

Brandneuer Pokémon-Konsumtempel in N.Y.

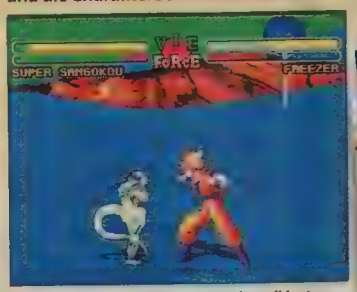
Ein Grund mehr, New York zu besuchen – oder zu meiden: In der Rockefeller Plaza eröffnete das „Pokémon Center". Auf 1200 Quadratmetern treffen sich Fans zum Poké-Tausch. Höchste Priorität hat jedoch der Verkauf von Merchandising-Artikeln rund um die gelbe Sammelwut. Vom Zwei-Dollar-Sticker bis zur 1600-Dollar-Elektrogitarre ist hier alles zu haben. Damit der Rest der Welt an dem Konsumrausch teilhaben kann, gibt es einen Onlineshop bei *www.pokecenter.com*

Dragonball Z

Für Drachenfans: Spiele für die deutsche Playstation

„Dragonball: Final Bout": Zwar sehen die Moves ordentlich aus, doch die Steuerung...

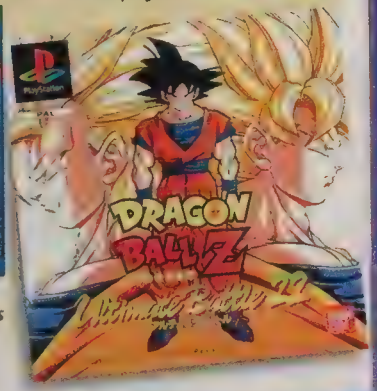
...ist leider schwerfällig. Der Hintergrund und die Charaktere sind recht hübsch



„Dragonball Z: Ultimate Battle 22" hat neben einem Turnier- auch einen Storymodus

Dragonball"-Spiele gibt's schon seit Mitte der 80er Jahre auf verschiedenen Systemen in Japan und den USA. Nur in Deutschland hat sich Son-Goku nie blicken lassen. **Infogrames hat in Frankreich zwei Playstation-Spiele als PAL-Version herausgebracht.** Das Menü ist zwar in Französisch, aber das ist kein Problem.

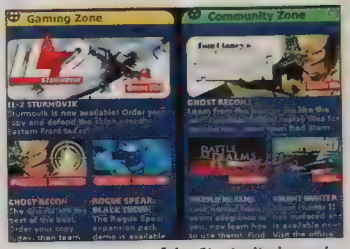
Bei „Dragonball Z: Ultimate Battle 22" von 1995 kämpfst Du mit 27 verschiedenen Charakteren auf 3D-animierten Hintergründen. Allerdings sehen die Spezial-Angriffe recht lausig aus. **„Dragonball Z: Final Bout" von 1997 ist zwar schon komplett in 3D, aber leider ist die Steuerung recht hakelig.** Hartgesottene Fans schlagen für rund 46 Euro pro Spiel zu: Playcom (0361) 4929 300 oder *www.playcom.de*



Ubi.com kommt

Neues Spieleportal online

Jedem Hersteller sein eigenes Spieleportal. Electronic Arts bietet seit einigen Monaten *www.ea.com* als Sammelstelle für alle Online-Spieler an, jetzt wagt sich Ubi Soft an den Start. Auf der Webpage *www.ubi.com* triffst Du Gleichgesinnte zu einer Partie „Speed Devils", „Ghost Recon" oder „Conquest – Frontier Wars". Eine deutsche Seite ist in Planung, zur Zeit wird nur Englisch oder Französisch parliert.



www.ubi.com – Auf der Startseite kannst Du Dich für ein Spielchen anmelden

Jahreshits

Neuer BRAVO-Sampler

Für alle, die die Megahits des Jahres besitzen wollen, gibt es ab sofort den musikalischen Jahresrückblick auf einer Doppel-CD. Auf der „BRAVO The Hits 2001" findet Ihr Tracks von Alcazar, Uncle Kracker, Wu-Tang-Clan, O-Town und vielen mehr. Die Kompilation kostet rund 20 Euro (40 Mark). Musik ab!

TICKER

Harry up – Rekord-Alarm!

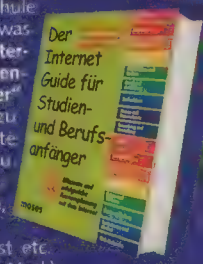
Der helle Wahnsinn: Nach nur zehn Tagen rast der Hogwarts-Express in Deutschland bereits auf die Fünf-Millionen-Besucher-Marke zu. Auch der Schnitt mit etwa 1700 Kopien (höher als beim Start von „Star Wars: Episode 1") ist gigantisch. In den USA hat „Harry Potter" eben die 200-Millionen-Dollar-Hürde genommen.

Mit Amazon nach Mittelerde

Perfektes Timing: Zum Start des großen Kino-Spektakels „Der Herr der Ringe" am 19. Dezember startet Amazon die Merchandise-Offensive. Wer in die Fantasy-Welt einsteigen will, kann sich Bücher zum Film, Hörspiele und Brettspiele ins Haus holen. Mehr Details für Tolkien-Fans bei *www.amazon.de/herrderringe*

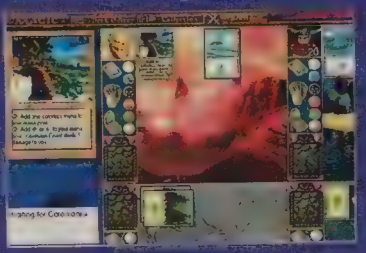
Wohlfahrer zur Berufswahl

Bald hast Du die Schule hinter Dir – doch was kommt dann? **„Der Internet-Guide für Studien- und Berufsanfänger"** hilft, die Zukunft zu planen. Inhalt: Satte 3500 Webadressen zu Ausbildungen, Studienfächern, Praktika, Bewerbungstipps, Wehr- und Zivildienst etc. Preis: rund 15 Euro (30 Mark). Info: *www.moses-verlag.de*



Karten kloppen online

Endlich! Der Brettspielhersteller Wizards of the Coast plant eine Internet-Version des Sammelkartenspiels „Magic: The Gathering". Die sechs Millionen „Magic"-Fans auf der Welt müssen sich allerdings noch ein halbes Jahr gedulden.



Unsere 1-Top 10 der letzten drei Monate

ScreenFun Award	SSX Tricky	PS2	Sportspiel
	Tony Hawk's Pro Skater 3	PS2	Sportspiel
ScreenFun Award	Stronghold	PC	Strategiespiel
	Commandos 2	PC	Strategiespiel
ScreenFun Award	GTA 3	PS2	Actionspiel
	007: Agent im Kreuzfeuer	PS2	Actionspiel
	FIFA 2002	PC, PS2	Sportspiel
	F1 2002	PS2	Rennsimulation
ScreenFun Award	NHL 2002	PC, PS2	Sportspiel
	Zelda: Oracle of Ages & Seasons	GBC	Action-Adventure

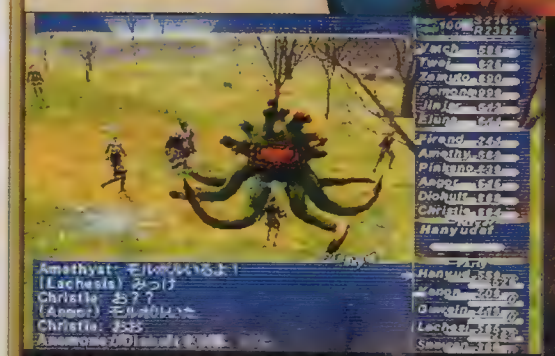
*Die Kamera **PC-CAM 600** bietet eine Auflösung von bis zu 1,3 Megapixeln*

Final Fantasy XI

Squares Online-Rollenspiel befindet sich schon im Beta-Test! Die Spannung steigt...

Besser als „Everquest" oder „Phantasy Star Online"? Nach Auslieferung des zehnten Teils für die PS2 in Japan startet „Final Fantasy" jetzt ins Internet. Du bestimmst Deinen Helden durch Rasse, Beruf und Körperbau. Dann ziehst Du mit Spielern aus aller Welt kämpfend und hexend über die Fantasy-Kontinente Basutuk, Windas und Sandoria.

Die Gebühr für das Online-Vergnügen beträgt knapp 12 Euro (24 Mark) pro Monat, außerdem benötigen Playstation-2-Besitzer sowohl Festplatte als auch Modem.



Achtzehn gegen einen: Um den vielarmigen Obermotz zu besiegen, schließen sich drei Helden-Partys zur kleinen „Final Fantasy"-Armee zusammen

Detailliert im Chocobo-Stall. Trotz Auftritt typischer Square-Wesen unterscheidet sich „Final Fantasy XI" stark von allen vorangegangenen Offline-Brüdern

Doppelter Einsatz

Web- & Digicam in einem

Die **PC-CAM 600** von Creative lässt sich als Webcam oder – unabhängig vom PC – als Digitalkamera nutzen.

Der 16 MByte große Speicher reicht für 85 Bilder in einer Auflösung von echten 1024 x 768 Pixeln. Oder Du nimmst ein kleines Video von 75 Sekunden Länge auf – dank eingebautem Mikrofon sogar mit Ton.

Ein intelligenter Blitz schaltet sich automatisch zu und vermeidet die gefürchteten „roten Augen". Die PC-CAM 600 kostet rund 200 Euro (400 Mark). Infos: *www.europe.creative.com*

Das Rollenspiel „Phantasy Star Online" gilt bei vielen Gamern als bestes Online-Spiel überhaupt

Sega-News

Für Sega geht's aufwärts

Nachdem sich Sega aus dem Hardwaregeschäft zurückgezogen hat, vermeldet die Firma nun wieder einen finanziellen Aufwärtstrend. Sega sieht damit seine Strategie bestätigt.

Zweite Neuigkeit: Sega ermöglicht Dreamcast-Besitzern nun die freie Providerwahl. Möglich macht dies die Software „Dreamkey 2.0", die Maus-, Flash- und Java-Unterstützung bietet. Erhältlich für zehn Euro (rund 20 Mark) bei *www.wolfsoft.de*

Günstig ins Netz

Auf ins Internet! In dieser Tabelle haben wir die günstigsten Internet-Provider gesammelt. Welches Angebot das beste für Dich ist, hängt davon ab, wie viel Zeit Du monatlich im Netz verbringst. Der obere Tabellenteil zeigt Preise für eine durchschnittliche Surfzeit von fünf bis 50 Stunden. Die Telefonkosten sind bei allen Anbietern inbegriffen.

	Anbieter und Tarif	Monatliche Grundgebühr	Preis pro Online-Minute	Gesamtkosten	Info-Telefon online	Webadresse	Einwahlnummer	Zugangsname	Passwort	Anmeldung nötig?
5 Stunden Surfzeit	Freenet Special	entfällt	0,9 Cent (21–9 Uhr)	2,70 €	(0190) 75 08 50	www.freenet.de	(01019) 01 92 31 750	frei wählbar	frei wählbar	nein
	Arcor Internet by Call easy	entfällt	0,97 Cent	2,91 €	(0800) 10 70 005	www.arcor.de	192071	zugewiesen	zugewiesen	ja
	Freenet Sorglos-Tarif	entfällt	1,3 Cent	3,90 €	(0190) 75 08 50	www.freenet.de	(01019) 01 92 31 750	zugewiesen	zugewiesen	ja
20 Stunden Surfzeit	Freenet Special	entfällt	0,9 Cent (21–9 Uhr)	10,80 €	(0190) 75 08 50	www.freenet.de	(01019) 01 92 31 750	frei wählbar	frei wählbar	nein
	Arcor Internet by Call easy	entfällt	0,97 Cent	11,64 €	(0800) 10 70 005	www.arcor.de	192071	zugewiesen	zugewiesen	ja
	Freenet Power (mind. 20 Stunden)	entfällt	1 Cent	12 €	(0190) 75 08 50	www.freenet.de	(01019) 01 92 31 750	frei wählbar	frei wählbar	nein
50 Stunden Surfzeit	Freenet Special	entfällt	0,9 Cent (21–9 Uhr)	27 €	(0190) 75 08 50	www.freenet.de	(01019) 01 92 31 750	frei wählbar	frei wählbar	nein
	Arcor Internet by Call easy	entfällt	0,97 Cent	29,10 €	(0800) 10 70 005	www.arcor.de	192071	zugewiesen	zugewiesen	ja
	Arcor Speed	5,06	0,82 Cent	29,66 €	(0800) 10 70 005	www.arcor.de	192071	zugewiesen	zugewiesen	ja

Power-Surfen

Für Leute, die mehr als 50 Stunden pro Monat im Netz sind, gibt es spezielle Angebote. Hier zahlst Du eine Pauschale für eine festgelegte hohe Stundenzahl oder sogar für ganz unbegrenzte Surfzeit.

	Anbieter und Tarif	Einrichtungsgebühr	Kündigungsfrist	Mindestlaufzeit	Preis pro Monat	Info-Telefon	Webadresse	Sonstige Bedingungen
90 Stunden Surfzeit & mehr	AOL Flatrate	entfällt	30 Tage*	12 Monate	20,43 €	(01802) 50 60 00	www.aol.de	derzeit nur 1000 Neuanmeldungen/Woche
	Talknet Flatrate	30,63 €	30 Tage*	6 Monate	30,63 €	(01805) 38 38	portal.talknet.de	gilt Mo–Fr von 18–9 Uhr, sonst ganztägig
	T-Online Surftime 90	entfällt	30 Tage	keine	40,40 €	(0800) 33 05 500	www.t-online.de	gilt für 90 h, jede weitere Stunde 1,5 Cent/Min.

**Nach Ablauf der Mindestlaufzeit · Stand: Anfang Dezember 2001 · alle Angaben ohne Gewähr · 1 € = 1,95583 DM*

Von der Leinwand auf den heimischen Bildschirm: Mit „24" wurde Kiefer Sutherland zum US-Serienstar

Serie und Homepage setzen neue Standards: *www.fox.com/24/home.html*

Die Uhr läuft mit: Jede Aktion in der Serie dauert so lang wie im echten Leben

„24"

Erste TV-Serie in Echtzeit. Mit Kiefer Sutherland

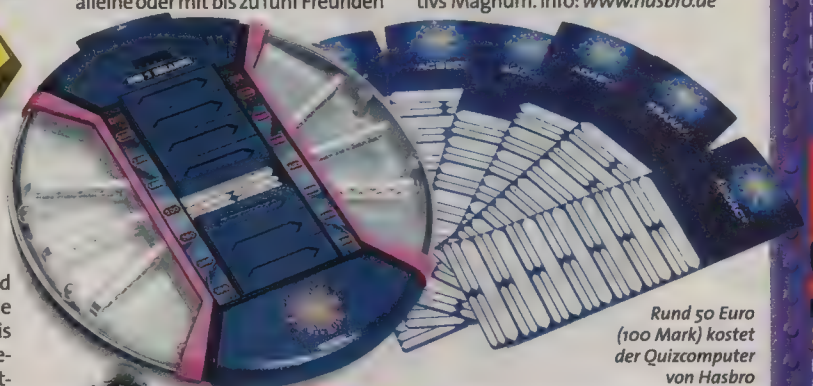
Die spannendsten Film- und TV-Ideen kommen in den meisten Fällen aus den USA. So auch bei „24". **Die dort im November gestartete, 24-teilige Krimi-Serie (Deutschlandstart noch unbekannt) spielt in Echtzeit – das heißt, ohne Zeitsprünge. Jede Episode zeigt exakt, was in der einstündigen Laufzeit passiert!** Um verschiedene Orte gleichzeitig zeigen zu können, benutzen die Macher Splitscreens, teilen also den Bildschirm. Damit zeitlich nicht gemogelt wird, läuft ständig eine Uhr mit. Im Zentrum von „24" steht Kiefer Sutherland alias Jack Bauer. Er und sein vierköpfiges Team arbeiten für die Regierung.

Mit dem offiziellen „FF9"-Mini-„Tetra Master"-Kartenspiel

Elektronischer Ratestuhl

Zeig, dass Du das Zeug zum Millionär hast!

Noch unter 18 Jahre alt und damit zu jung für Günther Jauchs TV-Quiz? Dann übe bis zum Tag X mit dem elektronischen „WWM?"-Spiel. Vorteil zum Brettspiel: Du kannst alleine oder mit bis zu fünf Freunden spielen. Originalgetreue Licht- und Soundeffekte bringen die richtige Atmosphäre. Die Stimme ist allerdings nicht von Jauch, sondern vom Synchronsprecher des Hawaii-Detektivs Magnum. Info: *www.hasbro.de*



Rund 50 Euro (100 Mark) kostet der Quizcomputer von Hasbro

SCREENTRIX

Schnell sein! Nur noch bis Ende 12/01 im Handel

Jetzt heißt es die Beine in die Hand nehmen und zum Kiosk spurten. Die aktuelle SCREENTRIX gibt's nur noch bis Ende Dezember. Drin stecken 800 getestete Cheats und acht dicke Komplettlösungen (darunter „Commandos 2").

Ausgebleemt! Bleem Inc., Entwickler des gleichnamigen Playstation-Emulators für PC und DC, schließt die Pforten. Mit Sony kam es mehrfach zu gerichtlichen Querelen. Gründe für den Entschluss haben die Macher nicht genannt. Der Abschied: *www.bleem.com*

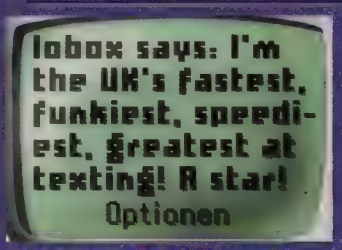
Ein Jahr lang den Duft der großen weiten Welt schnuppern: Ein Stipendium macht's möglich

Kostenlos: 1 Jahr im Ausland

Bau eine Website und gewinn ein Stipendium

Wie wirkt sich „McDonald's" auf unsere Esskultur aus? Denk Dir ein Thema aus, das die kulturellen Beziehungen zwischen Deutschland und wahlweise den USA, Spanien oder Brasilien beleuchtet. Bau dazu eine Website. Die drei besten Homepage-Bastler gewinnen ein Highschool-Jahr in einem der Gastländer. Mitmachen kann jeder, der im August 2002 zwischen 15 und 18 Jahre alt ist. Einsendeschluss ist der 31. Januar 2002. Infos: (0800) 365 69 44 oder *www.gijk.de*

TICKER



Schnellste SMS-Tippse

Die 16-jährige Lindsay Fletcher hat die „lobox Challenge" gewonnen – sie ist Großbritanniens schnellste SMS-Tipperin. Nur 1 Minute, 40 Sekunden brauchte sie, um folgende 43 Wörter einzutippen: „lobox says: I'm the UK's fastest, funkiest, speediest, greatest at texting! A star! A second-to-none wonder texter – no-one's quicker than me! Addicted to text, I'm so fast it's magic! Ha, I know you are very jealous of me, so there!" Teste mal Deine eigene Fingerfertigkeit!

Cheaten auf dem Advance

Vom britischen Hersteller Datel gibt's ab jetzt das Cheat-Modul **Action Replay GBX** für den Game Boy Advance. Diesen nützlichen Helfer bestellen Schummler über den Online-Shop *www.computeruniverse.net* für 41 Euro (rund 80 Mark).

Schicke Lernsoftware

Die **Vokabeltrainer-Software** von tmx ist prima aufgemacht. Zu Chillout-Musik und tollem Design gibt's jede Menge Inhalt: Sprachlabor, Game-Modus, MP3-Unterstützung etc. Die Software kostet 20 Euro (40 Mark). Eine abgespeckte Version findet man gratis bei *www.tmx.de*

David gegen... Microsoft

Bekanntlich überträgt „Windows XP" bei der Zwangsregistrierung Informationen über den PC des Besitzers an Microsoft. Ein Rostocker Student erstritt vor Gericht Offenlegung der gespeicherten Daten. Wer die Daten über sich auch wissen will, findet unter *www.internet-recht-rostock.de* ein Musterschreiben.

Foto: Cinetext, Everett

1 Die Sims

Bei dem langen Chartaufenthalt gönnt sich dieser Sim eine kleine Erholung im Pool

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Schickt uns eine Postkarte oder E-Mail mit Euren 5 Lieblingsspielen (mit System-Angabe). Zusammen mit Amazon verlosen wir unter allen Einsendern **1 Jahres-Abo für je ein Spiel nach Wahl pro Monat**. Mehr auf Seite 194!

TOP 20

1 Die Sims
MAXIS/EA – PC
Bei „Sims Online" steckt hinter jedem Sim ein echter Spieler – Kooperation erwünscht!
1→

2 Tony Hawk's Pro Skater 2
NEVERSOFT/ACTIVISION – PC, PS, DC, N64, GBA, GBC
Ob der Nachfolger auch so lang die Charts besucht wie dieser Teil (15 Monate)?
2→

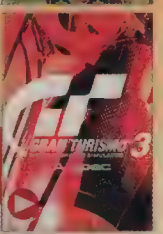
3 Age of Empires II
ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT – PC, PS2
Age of Achterbahn – letzten Monat runter auf die 11, diesen Monat wieder hoch auf Platz 3
11↑

4 GTA 2
ROCKSTAR/TAKE 2 – PC, PS, DC
Du suchst den Speicherort? Die Antenne des TV-Wagens richtet sich auf die Kirche
3↓

5 Diablo II
BLIZZARD/VIVENDI UNIVERSAL – PC
Jetzt wird's ernst: Battle.net will gegen Webseiten mit Cheatprogrammen vorgehen
4↓

6 Commandos 2
PYRO STUDIOS/EIDOS – PC
Nur für Profis! Einsteiger schreckt der hohe Schwierigkeitsgrad ab
16↑

7 Half-Life: Counter-Strike
VALVE/VIVENDI UNIVERSAL – PC
csnation.counter-strike.net/logoville – hier gibt's Spraylogos für die Mapwände
8↑



8 Gran Turismo 3: A-spec
POLYPHONY DIGITAL/SONY – PS2
Tipp: Im Arcade-Modus erspielte Autos kann man nicht im GT-Modus spielen
7↓

9 Final Fantasy IX
SQUARESOFT/INFOGRAMES – PS
Neugierig auf Teil XI? Screenshots findest Du unter www.playonline.com/ff11/pre/
9→

10 GTA 3
ROCKSTAR/TAKE 2 – PS2
Zum ersten Mal in die Charts geheizt und auf Anhieb die Top Ten geknackt!
NEU

Internationale Charts

NO 1

ANDERE LÄNDER – ANDERE SPIELE!

USA **Halo**
MICROSOFT – XBOX · Genre: Actionspiel
Kämpfe in den Bergen und Schluchten der Ringwelt gegen Alien-Armeen

UK **Harry Potter**
EA GAMES – PC,PS,GBA,GBC · Genre: Action
Die Spielstory um den jungen Zauberschüler lehnt sich an das erste Buch an

Japan **Pro Baseball 2001**
KONAMI – PS2 · Genre: Sportspiel
Baseball-Wahn in Japan – kein Wunder, sie haben dort zwei professionelle Ligen

System TOP 5

PC

1	Die Sims	MAXIS/EA GAMES	ca. 40 € / 80 DM – Simulation
2	Age of Empires II	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT	ca. 45 € / 90 DM – Strategiespiel
3	Tony Hawk's Pro Skater 2	NEVERSOFT/ACTIVISION	ca. 30 € / 60 DM – Sportspiel
4	Diablo II	BLIZZARD/VIVENDI UNIVERSAL	ca. 20 € / 40 DM – Action-Rollenspiel
5	Commandos 2	PYRO STUDIOS/EIDOS	ca. 45 € / 90 DM – Strategiespiel

PLAYSTATION 2

1	Gran Turismo 3: A-spec	POLYPHONY DIGITAL/SONY	ca. 60 € / 120 DM – Rennspiel
2	GTA 3	ROCKSTAR/TAKE 2	ca. 60 € / 120 DM – Actionspiel
3	Tekken Tag Tournament	NAMCO/SONY	ca. 45 € / 90 DM – Fightspiel
4	Red Faction	VOLITION/THQ	ca. 60 € / 120 DM – 3D-Shooter
5	SSX Snowboarding	EA SPORTS BIG	ca. 60 € / 120 DM – Sportspiel

PLAYSTATION

1	Final Fantasy IX	SQUARESOFT/INFOGRAMES	ca. 50 € / 100 DM – Rollenspiel
2	Tekken 3	NAMCO/SONY	ca. 25 € / 50 DM – Sportspiel
3	Tony Hawk's Pro Skater 2	NEVERSOFT/ACTIVISION	ca. 25 € / 50 DM – Sportspiel
4	Final Fantasy VIII	SQUARESOFT/INFOGRAMES	ca. 25 € / 50 DM – Rollenspiel
5	Metal Gear Solid	KONAMI	ca. 25 € / 50 DM – Action-Adventure

Text: Christoph Wiethaus

Eure Charts

SO HABT IHR GEWÄHLT! DANKE FÜR EURE ZUSCHRIFTEN

11 Indiziertes Spiel
TAKE 2 – PC
Aus den Regalen, aus den Charts? Das Game fiel diesen Monat um sechs Plätze
5↓

12 C&C: Alarmstufe Rot 2
WESTWOOD STUDIOS/EA – PC
Strategie mit viel Spielwitz, aber die Grafik hinkt leider noch etwas hinterher
21↑

13 Black & White
LIONHEAD/EA – PC
Geduld! Die Erweiterung „Insel der Kreaturen" wurde auf den 10. Januar 02 verschoben
6↓

14 Final Fantasy VIII
SQUARESOFT – PC, PS
Knuddelfaktor ade! Zum ersten Mal in der Serie sehen Squall & Co. Menschen ähnlich
10↓

15 FIFA 2001
EA SPORTS – PC, PS2, PS
Der Kicker fällt in der Chartsliga um drei Plätze und macht Platz für den Nachfolger
12↓

16 Tekken 3
NAMCO/SONY – PS
Das einzige Beat-'em-Up, das sich so lange in den Charts halten kann – Respekt!
13↓

17 Zelda: Majora's Mask
NINTENDO – N64
Geniales Rätseldesign und sehr gute Grafik begeistern – trotz der Zeitbegrenzung
15↓

18 Stronghold
TAKE 2 – PC
Das Ritterspektakel hält Einzug in die Top-20-Festung. Seid willkommen!
NEU

19 Die Siedler IV
BLUE BYTE/UBI SOFT – PC
Morbus hat das dunkle Volk gezüchtet und will mit seiner Gespielin das Land beherrschen
17↓

20 Metal Gear Solid
KONAMI – PC, PS, GBC
Hier ist Dein Verstand die beste Waffe – und der Schatten Dein bester Freund
14↓

WELCHE DREI SPIELE WÜRDEST DU MITNEHMEN?

Spiele für die Insel

Elton

Bei Stefan Raab ist er seit längerem Showpraktikant

Seit dem 6. Dezember hat er seine eigene Show. Die Firma „Raab TV" produziert „elton.tv". Dort präsentiert Elton unter anderem skurrile Internet-Sites. Er bleibt aber auch weiter „TV total" treu.

1 Memory (Nokia 3210)
„Spannende Unterhaltung für jedermann. Immer wieder Nervenkitzel pur."

2 Käsekästchen (www.yahoo.de)
„Mein Ziel ist es, inoffizieller Weltmeister im 'Käsekästchen' zu werden. Ein langer Weg."

3 Anstoss 3 (PC)
„Damit der FC St. Pauli endlich dahin kommt, wo er hingehört – in die Champions League."

Most Wanted

SPIELE, AUF DIE ALLE WARTEN!

1 Dead or Alive 3
TECMO – Xbox
Genre: Fightspiel
Erscheint: Frühjahr 2002
Noch üppigere Babes, noch weitläufigere Levels – sollte rocken!

2 Age of Mythology
MICROSOFT – PC
Genre: Strategiespiel
Erscheint: Mitte 2002
Kämpf in der Frühzeit der Ägypter, Griechen und Wikinger

3 Final Fantasy X
SQUARESOFT – PS2
Genre: Rollenspiel
Erscheint: Sommer 2002
Laut Sony wird die Sprachausgabe ganz in Deutsch sein

DREAMCAST

1	Shenmue	ca. 50 € / 100 DM	
	AM2/SEGA		Adventure
2	Resident Evil: Code: Veronica	ca. 50 € / 100 DM	
	CAPCOM/EIDOS		Action-Adventure
3	Crazy Taxi	ca. 40 € / 80 DM	
	HITMAKER/SEGA		Sportspiel
4	Dead or Alive 2	ca. 55 € / 110 DM	
	TECMO/ACCLAIM		Fightspiel
5	Soul Calibur	ca. 50 € / 100 DM	
	NAMCO/SEGA		Fightspiel

NINTENDO 64

1	Zelda: Majora's Mask	ca. 70 € / 140 DM	
	NINTENDO		Action-Adenture
2	Zelda: Ocarina of Time	ca. 55 € / 110 DM	
	NINTENDO		Action-Adventure
3	Banjo – Tooie	ca. 75 € / 150 DM	
	RARE/NINTENDO		Jump&Run
4	Perfect Dark	ca. 60 € / 120 DM	
	RARE/NINTENDO		3D-Shooter
5	Pokémon Stadium	ca. 65 € / 130 DM	
	NINTENDO		Fightspiel

GB ADVANCE

1	Tony Hawk's Pro Skater 2	ca. 55 € / 110 DM	
	NEVERSOFT/ACTIVISION		Sportspiel
2	Super Mario	ca. 45 € / 90 DM	
	NINTENDO		Jump&Run
3	Mario Kart	ca. 45 € / 90 DM	
	NINTENDO		Rennspiel
4	Castlevania	ca. 50 € / 100 DM	
	KONAMI		Action-Adventure
5	F-Zero: Maximum Velocity	ca. 45 € / 90 DM	
	NINTENDO		Rennspiel

GB COLOR

1	Pokémon Gold/Silber	ca. 40 € / 80 DM	
	NINTENDO		Rollenspiel
2	Zelda: Oracle of Seasons	ca. 40 € / 80 DM	
	NINTENDO		Action-Adventure
3	Zelda: Oracle of Ages	ca. 40 € / 80 DM	
	NINTENDO		Action-Adventure
4	Harvest Moon	ca. 35 € / 70 DM	
	NINTENDO		Simulation
5	Zelda 4: Link's Awakening	ca. 35 € / 70 DM	
	NINTENDO		Adventure

So bewertet BRAVO SCREENFUN

Alles hübsch auf einen Blick: Unser Wertungskasten enthält wichtige Informationen zu jedem getesteten Spiel. Auf dieser Seite erfahrt Ihr genau, wie er aufgebaut ist.

So viele Spiele, so wenig Geld! Damit Ihr Eure knappe Barschaft auf keinen Fall für langweilige Software-Gurken vergeudet, checkt das SCREENFUN-Test-Team alle wichtigen neuen Spiele auf Herz und Nieren. **Am Ende jeder Besprechung informiert Euch ein kleiner Bewertungskasten über die wichtigsten technischen Voraussetzungen und Einzelheiten des Spiels.** Die genaue Bedeutung dieser Informationen könnt Ihr auf dieser Seite nachlesen.

Noch ein Wort zur Bewertung: Egal, ob ein Spiel 80 oder 140 Mark bzw. entsprechende Euro kostet, es wird gleich streng bewertet. **Leicht abgewandelte Bewertungskästen findet Ihr übrigens auch in den Rubriken „Hardware", „Software", „Handy", „Internet", „Kino" und „TV".** Alle getesteten Spiele erscheinen – soweit nichts Spezielles vermerkt wird – im selben Monat wie das Heft.

Die Systeme

Rote Kästchen zeigen, für welche(s) System(e) SCREENFUN das Spiel im Heft getestet hat.

PC: Windows-Rechner
Xbox: Microsoft Xbox
PS2: Sony Playstation 2
PS: Playstation/PSone
DC: Sega Dreamcast
NGC: Nintendo Gamecube
N64: Nintendo 64
GBA: Game Boy Advance
GBC: Game Boy Color
GB: Game Boy

In der Rubrik „Angespielt" sind alle Systeme, für die das Spiel erscheint, orange markiert.

Systemanforderungen

PC-Besitzer erfahren hier, ab wann das Spiel gut läuft. *Min.* steht für Minimal-Ausrüstung, *Empf.* für die empfohlene Ausstattung. Weniger Rechenpower sollte Euer PC nicht haben. Konsolenbesitzer erfahren hier, ob das Spiel Zusatzhardware wie etwa Spezial-Joypads oder Memory Cards unterstützt.

Altersempfehlung

Hier nennen wir besondere Altersempfehlungen der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle).

Deutsch, Englisch oder Japanisch?

Steht hier ein „D", haben wir die deutschsprachige Version getestet. „E" dagegen steht für „englischsprachig". Bei „E/D" wird zwar eine englische Version (bzw. J/D = japanische) getestet, doch eine deutsche Version folgt.

Der Preis

Hier erfahrt Ihr, wie viel Ihr auf den Tisch blättern müsst. Da die Preise je nach Händler erheblich schwanken, geben wir die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers in Euro (€) und DM an.

Wer sich ein bisschen umsieht und vergleicht, kommt mit ein wenig Glück billiger an die Spiele.

Die Macher

Wer war's? Vorn steht die Programmierfirma, dahinter wird der Vertrieb genannt. Insider erkennen vielleicht bekannte Namen wieder. Doch Vorsicht: Ein wohlklingender Herstellername macht noch lange kein gutes Spiel.

Die Spieler

Hier steht, wie viele Spieler gleichzeitig rankönnen – die entsprechende Anzahl von Gamepads oder Joysticks vorausgesetzt. Wir lassen es gelten, wenn man an einem PC (auf geteiltem Bildschirm), im speziellen Internet-Modus oder per PC-Netzwerk gleichzeitig spielen kann.

Bereits getestete bzw. geplante Versionen des Spiels

Getestet: Hier nennen wir die Noten von Versionen für andere Systeme, die wir bereits im Heft getestet haben.

Geplant: Hier steht, für welches System bzw. welche Systeme das getestete Spiel noch erscheinen soll.

Grafik

Augenschmaus oder Pixelmus? Hier erfahrt Ihr, wie die Grafik im Vergleich zu Genrekollegen bei typischer Hardware benotet wurde.

Sound

Musik und Soundeffekte können zu Höchstleistungen anspornen, unbeachtet dahinplätschern oder gar langweilen. Hier gibt's Noten für die Noten.

Dauerspaß

An dieser Stelle erfahrt Ihr, ob das Spiel auf Dauer Spaß macht. Gibt es mehrere Spielvarianten, alternative Lösungswege oder gar einen Editor für die Eigen-Kreationen?

Das hat uns gefallen

Diese Vorzüge haben dem SCREENFUN-Test-Team besonders gut gefallen.

Das hat uns nicht gefallen

Von bösen Fehlern bis zu kleinen Mängeln listen wir auf, was uns am Spiel missfallen hat.

Das Fazit

Knapp und knackig: Das Fazit erklärt in Kürze, was Ihr von dem Spiel zu erwarten habt.

Die SCREENFUN-Note

Am Ende aller Tage wird streng bewertet. Die Note sagt Euch, wie viel Spaß das Spiel unterm Strich bringt. Wie in der Schule geht es von der begehrten Eins bis zur Sechs runter.

Die BRAVO SCREENFUN-Noten

Die allerbesten Spiele zeichnet der goldene SCREENFUN-Award aus. Dann geht's mit ganzen, Plus- und Minusnoten bis zur 6 runter.

1, 1- — Sehr gut
Worauf wartet Ihr noch? Ein Überflieger, der Euch auf keinen Fall entgehen sollte.

2, 2+, 2- — Gut
Kein Pflichtkauf, aber ein gutes Spiel, das Ihr Euch ruhigen Gewissens zulegen könnt.

3, 3+, 3- — Befriedigend
Durchschnitt. Kann wegen des Themas oder einzelner Stärken für Euch interessant sein.

4, 4+, 4- — Ausreichend
Ab hier heißt es „Na ja". Nur für eingefleischte Fans des Genres lohnt sich der Kauf.

5, 5+, 5- — Mangelhaft
Knapp vor dem Stromausfall. Software, die ihr Geld auf keinen Fall wert ist.

6, 6+ — Ungenügend
Grottenschlechter Software-Müll, um den Ihr besser einen weiten Bogen macht.

Die Genres

Rollenspiel mit Adventure-Einschlag oder Strategie-Jump&Run? Damit keine Verwirrung aufkommt, findet Ihr hier die wichtigsten Genres.

ADVENTURE

Adventures sind Knobelspaß, eingebettet in eine spannende Geschichte. Hervorragend: die „Monkey Island"-Serie und „Grim Fandango".

ACTION-ADVENTURE

Hier geht's actionreich zu. Zu empfehlen: „Dino Crisis 2", „Metal Gear Solid", „Resident Evil 3" (dt. Version) sowie die Serien „Zelda" und „Tomb Raider".

3D-SHOOTER

Schnelle Baller-Action aus der Sicht des Spielers. Mit die besten: „Red Faction", „Unreal", „Unreal Tournament", „Half-Life" (dt. Version) und „Aquanox".

FIGHT

Wer legt sein Gegenüber zuerst auf die Matte? „Soul Calibur", „Dead or Alive 2" sowie Serien wie „Tekken", „Street Fighter" und „Ready 2 Rumble Boxing" machen vor allem zu zweit Spaß.

SPORT

Ob Fußball, Basketball oder Eishockey: Sportarten aller Art werden simuliert. Exzellent: die Serien „Tony Hawk's" und „Pro Evolution", „Virtua Tennis" sowie die Serien „FIFA", „NHL" und „NBA" von EA Sports.

SIMULATIONEN

Ob Renn-, Flug- oder Wirtschaftssimulation – diese Spiele bieten ein Höchstmaß an Realismus. Zu empfehlen: „Grand Prix 3", „Falcon 4.0", „Die Sims" und die „SimCity"-Reihe.

RENNSPIELE

Die sind klasse: „Formel Eins 2001", „F1-2001", „MSR", „Sega GT" sowie die Serien „Ridge Racer", „Need for Speed", „WipEout" und „Gran Turismo".

ROLLENSPIELE

Mit einer Heldengruppe streift Ihr durch ferne Länder und kämpft mit Monstern. Referenzklasse: „Diablo II", die „Final Fantasy"-Serie, „Gothic", „Grandia II", „Deus Ex" und „Phantasy Star Online".

JUMP & RUN

Geschick und genaues Timing sind hier gefragt. Sehr gute Vertreter: „Banjo – Tooie", „Donkey Kong 64", plus die Hitserien „Spyro", „Rayman", „Super Mario" und „Crash Bandicoot".

STRATEGIE

Bei solchen Spielen sind Taktik und Planung Trumpf – oft finden sie in Echtzeit statt. Die Prominenz: die Serien „Command & Conquer", „Commandos" (dt. Version), „Age of Empires" und „Die Siedler". Plus „Anno 1602" und „Stronghold".

SONSTIGE

Puzzles, Flipper, Karten-, Brett- und Billardspiele, Knobel- und Geschicklichkeitsspaß (wie etwa „Crash Bash") vollenden die Vielfalt. Und manche Spiele lassen sich beim besten Willen keinem Genre zuordnen, zum Beispiel „Beatmania" und „Dancing Stage".

Microsoft

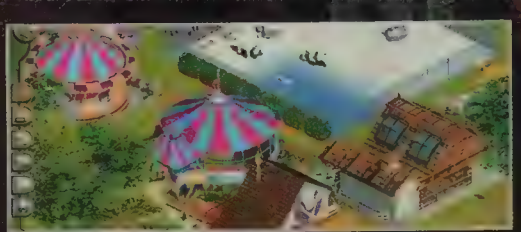
ZOO TYCOON

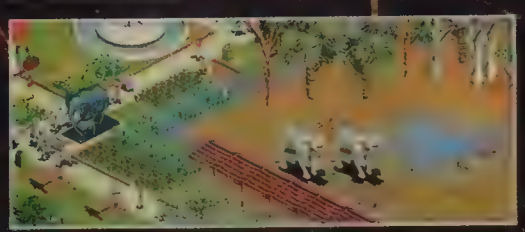
Alles grunzt, frisst und schmust auf dein Kommando.

Hier hat nur einer was zu sagen. Und das bist du.

Denn du bist Zoodirektor und Manager in einem. Und du hast ganz schön was zu tun, damit dein Tierpark ein voller Erfolg wird. Du musst für über 40 exotische Tierarten ein neues Zuhause bauen. Organisiere den Park, verwalte Personal und Inventar und sorge mit immer neuen Attraktionen für steigende Besucherzahlen. Deine Fähigkeiten als cleverer Manager sind also gefragt. Worauf wartest du? Mit der eingängigen Benutzeroberfläche kannst du einfach loslegen. Eintritt frei in den Zoo deiner Träume.

www.microsoft.com/germany/games





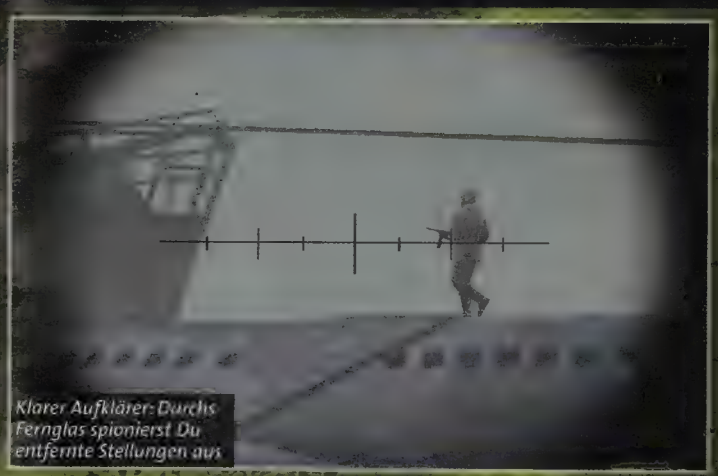
Alle mit ® und ™ gekennzeichneten Produkte/Namen sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation.

Einzelkämpfer B.J.Blazkowicz verkörpert die amerikanische Hoffnung im Kampf gegen die Wölfe

RETURN TO CASTLE Wolfenstein

„Black Guards" heißen die ultra-gefährlichen Spezial-truppen der Wölfe

Untote Krieger stehen am Ende des ersten Akts empfangsbereit



Klarer Aufklärer: Durchs Fernglas spionierst Du entfernte Stellungen aus

SCHÄTZE AUS DER WAFFENKAMMER

Im Lauf des Spiels findet Dein Held insgesamt 15 verschiedene Waffensysteme. Meist findet er sie in Waffenkammern oder nimmt sie Gegnern ab. Hier eine Auswahl.

Automatische Maschinenpistole

Die insgesamt drei Maschinenpistolen sind B.J.'s Standardwaffen und je nach Einsatzgebiet zu verwenden

Scharfschützen-Gewehre

Neben der Mauser mit Zielfernrohr garantiert das „Snooper"-Gewehr ebenso schnellen wie leisen Erfolg

Fallschirmjäger-Gewehr

Die Mischung aus Automatik und Scharfschützengewehr feuert schnell und mit einem Zielfernrohr sehr genau

Geheimwaffe: Venom-Gewehr

Die erste Gatlin der Welt: Furchtbar schnell feuernd und fürchterlich ungenau. Sehr gut im Boss-Nahkampf.

Der Flammenwerfer

Wegen ewigen Benzinmangels nicht oft einsetzbar – aber wenn, dann überaus effektiv gegen alle Gegner

RISIKO: DER WEG IN DEN GEHEIMEN RAUM

1 *Ein Blitz-Gegner, eingesperrt in der Zelle – doch Du willst rein! Auf Knopfdruck öffnet sich die Tür...*

2 *...ein Kampf entbrennt. Die Streuwirkung der Venom-Gun legt zudem einen Geheimgang frei*

3 *Im Geheimraum lagern Medi-Packs, Munition und sogar eine neue Panzerfaust*

Infernalisch: ein aussichtsloser Nahkampf gegen Flammenwerfer und Riesensoldaten

Der mit dem Wolf tanzt: Mit Hilfe eines untoten Ritters aus dem dunklen Mittelalter will der „Clan der Wölfe" den Zweiten Weltkrieg gewinnen. Als US-Supersoldat weißt Du dies zu verhindern.

Wachmann: In den X-Labs triffst Du Soldaten in seltsamen Uniformen

DIE FURCHTBAR BÖSEN

Helga

Eine mutierte Helga von Bülow empfängt B.J. am Ende des ersten Kapitels. Hüte Dich vor den Geistern und leere ein Magazin nach dem nächsten in das monströse Etwas. Nicht schwer, aber unangenehm.

Der Übersoldat

Extrafies sind die blauen Blitze des Übersoldaten in den X-Labs. Gleich zu Beginn solltest Du unten rechts in die Kammer fliehen. Hier bist Du sicher und kannst in aller Ruhe Taktiken ersinnen und erproben.

Heinrich

Ganz zum Schluss muss Heinrich dran glauben. Mit der Venom-Gun und einigen Panzerfäusten stellst Du Dich ihm im Kampf. Achte aber unbedingt auf die Geisterattacken. Sie sind am gefährlichsten.

Sein Name ist B.J. Blazkowicz. Er ist einer der Besten in den Reihen der U.S. Army, hoch dekoriert und der richtige Mann für das „Office of Secret Actions" (Amt für Geheimaktionen). Das OSA hat 1943 alle Hände voll zu tun: Die Deutschen, im Spiel der „Clan der Wölfe", haben ganz Europa besetzt und produzieren mit Hochdruck Geheimwaffen. Genau die könnten den Krieg zu ihren Gunsten wenden. Dabei kennt deren Einfallsreichtum keine Grenzen...

Der neuste Schrei in germanischen Geheimlaboren: Die „Übersoldaten", starke waffenstarrende Gen-Eintöpfe. Als Anführer soll Heinrich dienen, ein vor genau 1000 Jahren verbannter Ekelritter. Im 10. Jahrhundert verbreitete er mit einer Armee Untoter in Deutschland Angst und Schrecken.

Auf entsprechend seltsame Gegner stößt Blazkowicz bei einer Mission in der deutschen Festung „Castle Wolfenstein". Geheimnisvolle Ritter und Zombies krabbeln durch die Verliese der alten Burg. Doch natürlich sind solche Schergen der Dunkelheit kein Problem für einen OSA-Agenten.

Blazkowicz' Report sorgt in US-Regierungskreisen jedoch für helle Aufregung. Man schickt den Einzelkämpfer sofort wieder ins feindliche Hinterland – er soll dem Geheimprojekt der fanatischen Wissenschaftler des Wolf-Clans auf den Grund gehen.

Seine Mission führt Blazkowicz unter anderem in eine Geheimwaffenfabrik, nach Norwegen in die streng geheimen X-Labs und schließlich wieder nach „Castle Wolfenstein". Hier wartet er, der ultimative Endgegner. Sein Name: Heinrich, ausgegraben und quicklebendig.

Während des gesamten Abenteuers sitzt Du, symbolisch gesprochen, im Kleinhirn des Agenten und steuerst all sein Tun. Im Stil klassischer 3D-Shooter läufst Du durch 25 Missionen, in sieben Kapitel unterteilt. Ganz allein kämpfst Du gegen Soldaten, Wolfs-Offiziere, Spezialtruppen und Untote.

Eine Handvoll besonders großer Gegner flankiert die Ballerei, ebenso kleinere Puzzles. Diese beschränken sich jedoch meist auf Knöpfchen drücken oder Hebel ziehen. Etwas komplexer ist die Suche nach versteckten Räumen, in denen Schätze, Bonus-Munition und Medi-Packs lagern. Für diese freiwilligen Herausforderungen muss schon mehr gesucht, ausprobiert oder kombiniert werden.

Trotz der Abwesenheit großartiger Puzzles langweilt das Spiel nicht eine Sekunde. Dazu haben die Entwickler von Gray Matter viel zu viel Abwechslung in den Levels versteckt. Immer passiert etwas, immer gibt es neue Überraschungen und Herausforderungen. Hier muss B.J. wichtige Dokumente finden, da sich heimlich in eine Basis einschleusen, an anderer Stelle einen Flugzeug-Prototyp klauen oder Widerstandskämpfern beim Erstürmen einer kleinen Stadt helfen.

Dabei motivieren die verschiedenen Waffen und bieten sogar Raum für taktische Finessen. Allzu leicht ist der Kampf gegen die untoten Fanatiker aber nicht – ihre künstliche Intelligenz steht mit beiden Beinen im Leben: Gegner rennen nicht stupide in die Feuerlinie, sondern laufen in Deckung und verstehen es sogar, abzuwarten. Schön. Genauso wie die Präsentation. Sound und Musik unterstreichen die Stimmung, die 3D-Grafik wirkt nie steril oder poliert. Tolle Texturen und wunderschöne Animationen begeistern.

Wer mit dem martialischen Hintergrund keine Probleme hat, genießt mit „Return to Castle Wolfenstein" einen wunderschönen, geradlinigen und stimmungsvollen 3D-Shooter der klassischen Art. Fehlerlos, packend und actiongeladen bis zur letzten Sekunde.

PC | USK 16 | D

Return to Castle Wolfenstein

Actionspiel für Fortgeschrittene

ca. 45 €/90 DM | id/Activision | 1-16 Spieler

Min.: Pentium 400, 128 MB RAM, Win 98, 800 MB HD, 3D-Karte. *Empf.*: 1-GHz-CPU, 128 MB RAM, 800 MB HD, GeForce2

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 1

Wunderschön stimmungsvolle Grafik, tolle Gegner-Intelligenz, viel Abwechslung

Stellenweise sehr knackig, hohe Hardware-Anforderungen, recht kurz

Schnell, direkt, intelligent: Dieser 3D-Shooter ist der Traum jedes Action-Freaks

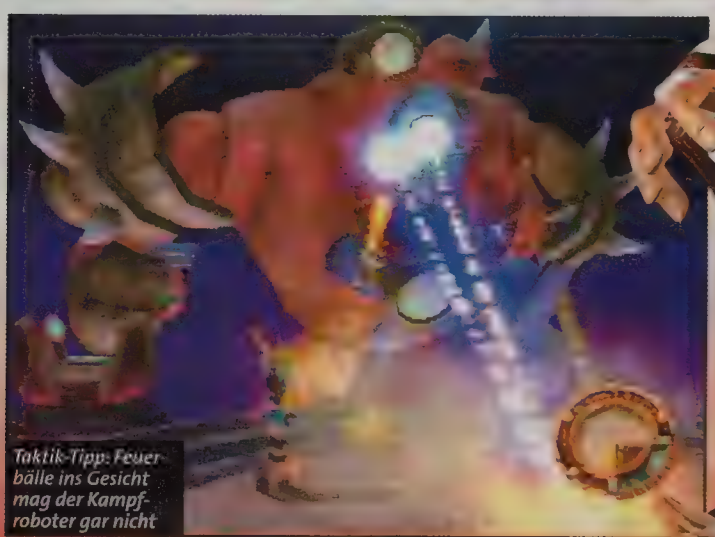
1

Text: Knut Gollert

Jak and Daxter
the Precursor Legacy

Konkurrenz für Mario, Rayman, Spyro und Co.: „Crash Bandicoot"-Erfinder Naughty Dog schickt ein neues starkes Hüpf-Duo ins Rennen. Lies hier, ob sie den Genre-Thron besteigen.

Zurücklehnen und genießen: Hinter der Nebelinsel steigt die Sonne auf



Taktik-Tipp: Feuerbälle ins Gesicht mag der Kampfroboter gar nicht

Freunde fürs Leben: Auch in Tiergestalt weicht Daxter dem blonden Jak nicht von der Seite

Die antike Precursor-Stadt erinnert an das sagenumwobene versunkene Atlantis

Eco-Energie macht das Leben leichter

*Mit **blauer Eco-Energie** aufgeladen, bewegt sich Jak schneller und zieht Extras (Precursor-Eier) magnetisch an*

***Rote Eco-Energie** verdoppelt die Stärke Deiner Angriffe und verursacht Kopfschmerzen bei den Gegnern*

*Praktisch: Findest Du **gelbes Eco**, kannst Du nicht nur Feinde beschießen, sondern auch Eisenkisten knacken*

Text: Nintendo Stadt

Gib dem Dorf den Strom zurück!

Das musste ja schief gehen: Die Warnungen des Dorfweisen Samos noch in den Ohren, starten Jak und Daxter eine Erkundungstour auf die benachbarte Nebelinsel. Beim Stöbern in den alten Precursor-Ruinen stolpert Blondschopf Jak und schubst seinen Kumpel in ein Becken mit dunklem Eco. Die schwarze Suppe verschluckt Daxter und spuckt ihn kurz darauf wieder aus. Alles nochmal gut gegangen? Nicht ganz: Die Kraft des dunklen Ecos hat Daxter in ein Wiesel-ähnliches Wesen verwandelt.

Bei dieser geballten Ladung Eco-Energie muss selbst der schlaue Samos passen. Um Daxter wieder zurückzuverwandeln, braucht er die Hilfe eines befreundeten Weisen. Dummerweise wohnt der weit im Norden hinter einem Feuer-Canyon. Also muss ein Fluggerät zur Überquerung der Schlucht her – Samos' handwerklich begabte Tochter Keira hat auch eines entwickelt. Nur fehlen leider noch Energiekugeln, um die Maschine zum Laufen zu bringen. Also schultere das Wiesel Daxter und nimm die Heldenbeine unter die Arme!

Allerdings regnen die benötigten Energiekugeln nicht vom Himmel, sondern Du musst sie Dir sauer verdienen. Damit legst Du gleich im Dorf los: Der Bildhauer schwingt den Hammer nicht mehr, weil seine Muse verschwunden ist. Findest Du sie wieder, lässt der neu inspirierte Künstler eine Energiekugel springen. Dem Viehhüter wiederum ist während eines Schläfchens die Herde ausgebüxt. Treibst Du die störrischen Tiere ins Gehege zurück, bedankt auch er sich angemessen.

Zudem warten auf der Insel Hunderte von Precursor-Eiern, das Zahlungsmittel in Sanddorf. Sammelst Du genügend, kannst Du damit zum Beispiel einem glücklosen Zocker neue Kleider kaufen – bei einer Wette hatte er sein letztes Hemd verloren. Erleichtert zieht er für Dich eine Energiekugel aus dem Ärmel – und verfällt gleich wieder seiner Spielleidenschaft: Du sollst in einem Rennen für ihn die Rekordzeit knacken.

Rennen? Richtig gelesen: **Jak springt, schwimmt, sprintet und schwingt sich nicht nur durch das Abenteuer, sondern prescht auch im Düsenfahrzeug oder auf einem Reitvogel durch den Wald.** Für zusätzliche Abwechslung sorgen Mini-Spiele: Befrei den Sumpf von einer Rattenplage oder beweis Dich als Nachwuchsfischer.

Gegen Klapperschlangen, Frösche und Blechmonster wehrt sich Jak mit Fausthieben, Hechtsprung oder Wirbelattacke. Nach dem Einsammeln von gelber Eco-Energie wirft er den Gegnern für kurze Zeit auch Feuerbälle an die Birne. Die knackigen Obermotz-Duelle verlangen Dir sogar taktisches Geschick ab.

Statt vieler Einzellevels haben die Entwickler eine riesige Spielwelt geschaffen. Die verschiedenen Abschnitte gehen nahtlos ineinander über. Dein Held rennt ohne Ladeunterbrechung vom Strand in den Dschungel oder hangelt sich mit einer Gondel aus der Lavahöhle ins Schneegebirge.

Während dieses Abenteuers bleibt die Zeit nie stehen: Morgens überfluten warme Sonnenstrahlen die Insel, nachts schimmert der Mond grünlich am Himmel. Im Sumpf regnet es Hunde und Katzen, im eisigen Gebirge fällt der erste Schnee.

Ideenreiche Levels, spektakuläre Grafikeffekte und brillantes Charakterdesign – optisch ist „Jak and Daxter" eine Klasse für sich. Auch bei der aufwendigen Sprachanpassung zeigte Sony Fingerspitzengefühl: Die deutschen Synchronsprecher passen perfekt zu den Comic-Darstellern. Also fackel' nicht lang – besser unterhält Dich kein anderes PS2-Jump&Run!

PS2 D

Jak and Daxter: The Precursor Legacy

Jump&Run für Einsteiger bis Profis

ca. 60 €/120 DM | Naughty Dog/Sony | 1 Spieler

- unterstützt 8-MB-Card, Dual Shock 2, 60-Hz-Modus

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 1

+ Exzellente Optik, tolle Synchronsprecher, fordernd und fair, charmante Helden

– Keine Surround-Sound-Unterstützung, Musik plätschert vor sich hin

Entdecke die Möglichkeiten: Bezauberndes Jump&Run mit zwei amüsanten Helden

1

Der Fischer ist verzweifelt: Boot kaputt, und im Fluss fängt er nichts...

...aber für eine Energiekugel schnappst Du Dir selbstverständlich den Kescher

Samos' schnuckelige Tochter Keira (l.) hilft Dir mit selbst gebauten Geräten

© 2001 Eidos Interactive Limited. Published by Eidos Interactive Limited. Developed by Teque Software Development Ltd. All Rights Reserved.

nie mehr single!

lieber gleich 'ne ganze CD.

Das geht ab: Du castest deine eigene Popgruppe. Du trainierst sie, du komponierst Songs, du sampelst, du führst sie an die Spitze der Charts. Wie im richtigen Leben eben. Bloß viel cooler.

PlayStation

TEQUE SOFTWARE

EIDOS INTERACTIVE

www.eidos.com

Such Zauberenergie, um Cyprien in seinen bösen Zwilling zu verwandeln

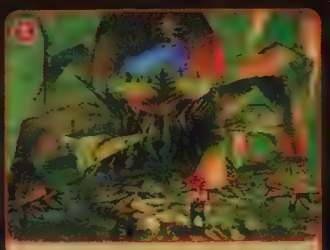
Bärige Extras weisen Dir den Weg, sammle 100 für ein Bonusleben (PS2)

Evil Twin

Cyprien's Chronicles

Alpträume im Waisenhaus: Der französische Entwickler In Utero stellt sich vor – mit einer düsteren Gruselversion von „Alice im Wunderland".

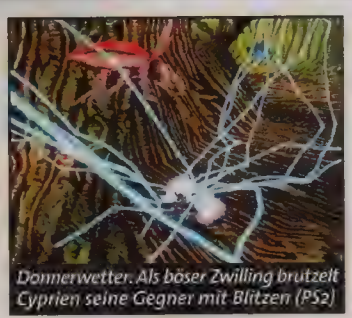
Das Duell mit der Wurzel



Mies: Die Wurzel hat Kumpel Vinnie in einer Blase eingesperrt: Gegen einen...

...Leckerbissen verrät Dir die freundliche Spinne das Versteck des Monsters

Nimm Deckung unterm Fels und erledige die Wurzel mit der Schleuder (PS2)



Donnerwetter. Als böser Zwilling brutzelt Cyprien seine Gegner mit Blitzen (PS2)

Hüpfer zum Piratenschiff: Leider schlägt das Meer kaum Wellen (PS2)

Mit der Tastatur springt es sich viel schwerer als mit dem Sony-Joypad (PC)

Cyprien will endlich erwachsen werden. Doch als das kleine Waisenkind diesen Wunsch laut ausspricht, verwandelt sich seine Geburtstagsparty in eine Horrorshow. Im Land der Fantasie fasst man die arglose Bitte als Verrat auf – und ein Verrat muss bestraft werden: Der Meister der Parallelwelt entführt kurzerhand Cypriens gesamten Freundeskreis.

Das Reich der Fantasie ist ganz schön groß – und ganz schön gruselig: **Der Bengel stöbert in acht Welten nach seinen Freunden und muss am Ende dem Chaos-Meister selbst entgegentreten.** Unterwegs sucht Cyprien nach Passierschein und Glühwurm, hüpft über glitschige Steine beim Wasserfall und springt in Luftwirbel, die ihn auf entlegene Pilze pusten. Außerdem hält sich der Racker an Knochen und Spinnenweben fest, um anschließend an ihnen hochzuklettern.

Mit der Steinschleuder nimmt Dein Held Fallobst ins Visier, damit der Ast zum nächsten Stamm schaukelt. Die Steuerung macht Cypriens Kämpfe mit Riesenkäfer und Halbmensch knifflig, denn Du musst ständig zwischen Schulter- und Egoperspektive wechseln: Beim Blick durchs Schleuderkreuz kannst Du zwar optimal zielen, aber nicht laufen.

Damit er besser springen kann, verwandelst Du Cyprien in seinen bösen Zwillingsbruder: Dieser „Evil Twin" hüpft weiter und ballert außerdem mit Blitz und Feuerball – so lang die Zauberenergie reicht, haben Pirat und Heuschrecke keine Chance.

Die Kamera hat Ubi Soft leider verpatzt: **Im Vergleich zu „Rayman" und „Sonic Adventure" schwenkt die Sicht beim Laufen zu langsam hinter dem Helden, er purzelt in Fallgruben und über Gegner.** Die ständige Korrektur des Blickwinkels klappt auf der PS2 mit dem zweiten Analogstick, geht bei der 18-Tasten-Steuerung der PC-Version aber voll in die Latzhose.

PC PS2 D

Evil Twin: Cyprien's Chronicles

Jump&Run für Fortgeschrittene und Profis

40/60 € (80/120 DM) | In Utero/Ubi Soft | 1 Spieler

Min.: Pentium II 233, 64 MB RAM, D3D-Karte, Win 95, 300 MB HD. *Empf.:* Pentium III 500, 128 MB RAM, GeForce

Grafik 2 Sound 3 Dauerspaß 3

+ Bizarre Gruselwelt, gigantische Obermotze, rätselreiche Missionen

– Umständliche Kamera, viele Dialog-Wiederholungen, lange Ladezeiten

PC: Tolle Grafikeffekte, aber bei der Tastatur-Steuerung verrenkt man sich die Finger

3+

• unterstützt 8-MB-Card, Dual Shock 2

Grafik 2 Sound 3 Dauerspaß 2

PS2: Originelles Gruselhüpfspiel mit Ego-Ballereinlagen, nur die 3D-Kamera verwirrt

2

geplant für DC

Text: Oliver Ehrle

Stimmungsvoll und detailliert: Die Grafik ist auf beiden Systemen der Hammer (hier PC)

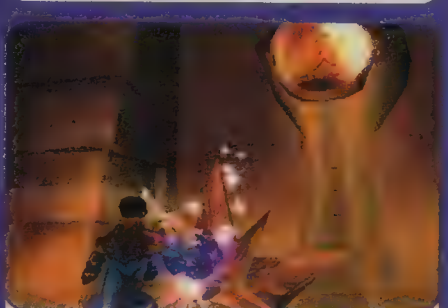
Blau und trotzdem durstig: Vampir-Wrack Raziel und sein verfluchtes Schwert machen wieder Jagd auf Seelen und knifflige Rätsel.

THE LEGACY OF KAIN SERIES

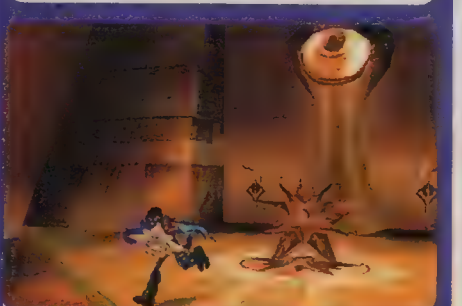
SOUL REAVER 2

Keine Augenwischerei

1 *Ein magisches Auge beschützt den Talisman. Raziel beschießt es mit dem dunklen Reaver*



2 *In der kurzen Blindphase klaut Dein Held den wertvollen Stern und flieht hurtig...*



3 *...denn aus der Pupille schießen tödliche Blitze auf jeden Eindringling. Geschafft! (alle PS2)*

Er ist alles andere als schön, untoter als ein Untoter und voll von Rachsucht. Raziel, einst stolzer Priester der Serafan, dann nicht minder erfolgreicher Vampir unter Kain, ist nur noch ein Schatten seiner selbst. Vater Kain hat ihn gerichtet, vernichtet, ihm die Flügel abgerissen. Doch tot ist Raziel noch lange nicht: Rachehunger und der Durst nach Seelen halten den tragischen Helden am Leben.

Auch sein erstes großes Abenteuer, 1999 als „Legacy of Kain: Soul Reaver" erschienen, hat Raziel noch nicht ans Ende seiner Reise geführt. Oberbösewicht Kain entschwand in einem Zeitstrudel, der Held sprang mutig hinterdrein und offen war's, das Ende.

Das Entwicklerteam Crystal Dynamics wollte den zweiten Teil, das entnahm jeder Spieler dem unbefriedigenden Ende. Jetzt ist das Spiel vollendet: „Legacy of Kain: Soul Reaver 2" beginnt dort, wo Teil 1 aufhört.

Der zwielichtige Zeitstromwächter Moebius schickt Raziel auf die Suche nach Kain. Und Raziel sucht nicht nur, er findet auch. Mit ihm tauchst Du ein in die komplexe Geschichte Nosgoths, stößt auf Zeugnisse einer geheimnisvollen geflügelten Rasse und kommst dem Geheimnis seines Schwertes, dem „Soul Reaver", immer näher.

Da sich Dein Held durch den offiziellen zweiten Teil kämpft, besitzt er natürlich schon alle Fähigkeiten, die er im Vorgängerspiel so mühsam erlernen musste. So klettert er von Anfang an bestimmte Wände hoch, schwimmt und schwingt sein „Soul Reaver"-Schwert.

Diesen Begleiter zückt er jetzt übrigens, wann er will, allerdings mit einem großen Nachteil: Die gleißende Klinge dürstet ungeheuer nach Seelen. Das heißt nicht nur, dass Dein Supersäbel automatisch die Seelen aller Gegner aufsaugt – er labt sich auch an Deiner Lebensenergie, wenn Du ihm nicht rechtzeitig etwas zu essen besorgst.

Der „Reaver" ist im wahrsten Sinne des Wortes ein zweischneidiges Schwert. **Im Verlauf des Spiels spielt diese Waffe fürs Lösen der Rätsel nämlich ebenfalls eine herausragende Bedeutung. Durch vier verschiedene Verzauberungen lädst Du Dein Schwert mit der Magie der Dunkelheit, des Lichtes, des Feuers oder des Windes.** Je nach Art des Elements öffnest Du so in den zahlreichen Rätseltempeln Türen, lässt Brücken auftauchen oder bringst schwachbrüstige Wände zum Einsturz. Wächter, die Dich behindern, neutralisierst Du mit Auto-Lock-Funktion und „Reaver", Klauen oder anderen verfügbaren Werkzeugen. Fackeln, Schwerter und Hellebarden sind eine sinnvolle

Herumliegende Waffen kann Raziel (r.) kostenlos benutzen (PC)

Raziels Schläge lähmen Gegner oft – diesen leider nicht (PS2)

Raziel mit dem „Reaver": Der Held kann sein Schwert jetzt mit vier elementaren Magien aufladen

Vampire-Mangel: Menschen und Monster stellen sich nun gegen Raziel

Kain und Raziel

Bereits 1996 begann die Geschichte um Nosgoths Vampire. Raziels Widersacher Kain spielte in **„Blood Omen: Legacy of Kain"** die Hauptrolle. Damals stapfte er noch durch ein riesiges 2D-Action-Adventure.

Mit **„Legacy of Kain: Soul Reaver"** kam 1999 Raziel ins Spiel. Eine famose 3D-Optik und knackig vertrackte Rätsel sorgten für Langzeitmotivation. Zahlreiche Zauber und neue Fähigkeiten boten viel Abwechslung.

Nur mit der Übersicht nahm es Entwickler Crystal Dynamics nicht so genau: Das erste „Soul Reaver" spielt sich wie das zweite recht wirr. Nie weißt Du, was als nächstes ansteht oder wo die nächste Prüfung wartet. Spieleprofis regt die Handlungsvielfalt und der unglaubliche Umfang des Abenteuers an. Einsteiger hingegen werden mangels passender Führung erschlagen.

Raziel im ersten „Soul Reaver": Schon damals war sein Schwert mächtig

Drehen, schieben, wenden

1 In der Licht-Schmiede wartet der erste große Rätsel-Marathon. Spiegel werden...

2 ...verschoben und gedreht. Teilweise baust Du sogar kleine Reflektoren zusammen

3 Ziel der Mühen: Die roten Kristalle öffnen, vom Sonnenlicht beschienen, eine Tür (alle PS2)

Erweiterung des Waffenarsenals.

Auf Knopfdruck saugt Dein Held wieder die Seelen besiegter Feinde auf, die neue Lebensenergie bedeuten. Geht seine eigene mal zur Neige, wechselt Raziel in die bekannte Astralwelt. Hier schwebt er durch Gitter oder nutzt architektonische Besonderheiten der Gebäude. Die haben in der Astralwelt nämlich eine andere Form, was zum Beispiel unerreichbare Plattformen in dieser Welt beim Wechsel in sprungreife Nähe bringt.

Spielerisch baut „Soul Reaver 2" auf dem Vorgänger auf, ohne jedoch dessen Klasse zu erreichen. Zum einen liegt das daran, dass Raziel im ganzen Spiel nichts dazulernt und sich die Rätselkombinationen stets zum Verwechseln ähneln. Hier wird geschoben, dort mal geklettert, da zur Astralebene gewechselt und zum Schluss noch am Hebel gezogen – wirkliche Spannung bleibt ein Fremdwort. Zum anderen wirken die Herausforderungen insgesamt aufgesetzt und lieblos designt.

Optik und Sound sind sowohl auf dem PC als auch auf der Playstation 2 Spitzenklasse – doch leider tröstet das nicht darüber hinweg, dass der Charme fehlt. Auch nervt die ausschweifende, krude Hintergrundgeschichte, die in viel zu vielen, viel zu langen und viel zu öden Zwischensequenzen erzählt wird. Der Spieldesigner, der entschied, dass sich diese Sequenzen nicht abbrechen lassen, sollte mit Monitor-Putzen nicht unter einem Jahr bestraft werden. Da nimmt der Raziel-Fan es nur noch resignierend zur Geltung, dass der Hauptfehler des ersten Teils ebenfalls nicht ausgebügelt wurde: In „Soul Reaver 2" weiß der Spieler nie, was als Nächstes zu tun ist oder wo es weiter geht. Ein Phänomen, das ungeheuer verwirren kann.

All diese Kritikpunkte machen aus Raziels neustem Abenteuer sicherlich kein schlimmes Erlebnis – die Granatengrafik versteht es, Dich bei Laune zu halten – aber spielerisch reicht „Soul Reaver 2" nur ganz selten an die Klasse des Vorgängers heran, gerade, was die wunderschönen Rätsel betrifft.

PC PS2 USK 16 D

Legacy of Kain: Soul Reaver 2

Action-Adventure für Fortgeschrittene

40/50 € (80/120 DM)	Eidos	1 Spieler

Min.: P III 750, 128 MB RAM, Win 98, 850 MB HD, 3D-Karte. *Empf.* 1-GHz-CPU, 256 MB RAM, WinME, GeForce3-Karte
PS2: unterstützt 8-MB-Memory-Card

Grafik 1	Sound 1	Dauerspaß 2

Überaus detaillierte Umgebungsgrafik, toller Sound, grandiose Atmosphäre

Nervend lange Zwischensequenzen, unübersichtlicher Spielablauf

Außerlich faszinierendes Action-Adventure mit etwas verkorkstem Charakter

2-

Text: Knut Gollert

ONE TOUCH™ 511.

DER DJ FÜR DIE JACKENTASCHE.
MEHRSTIMMIGE KLINGELMELODIEN GEBEN DEN TON AN.

Download	Mehrstimmige Melodien	Animierte Nachrichten	Spiele	Ultraleicht: 75 g
				www.alcatel.de

ALCATEL

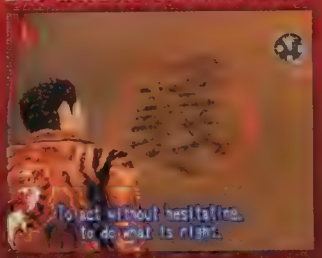
Shenmue II

Segas monumentales Japano-Abenteuer „Shenmue II“ erscheint doch noch auf Englisch für die Dreamcast – und das exklusiv in Europa.

Ryo (l.) bleibt dem Mörder seines Vaters auf den Fersen. Er folgt ihm quer durch Hongkong

Um die vier Wude-Weisheiten zu lernen, besucht Ryo verschiedene Meister

Der Meister ist eine Frau



Beim Putzen der Tempelwände entdeckt Ryo das vierte Wude-Zeichen

Darauf gibt sich Xiuying als Meisterin Tao zu erkennen. Sie fordert Ryo...

...zum Duell, zeigt ihm seine Fähigkeiten und nimmt ihn unter ihre Fittiche

Sexy Biker-lady Joy hilft Ryo öfters aus der Patsche

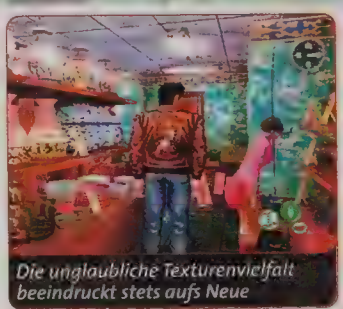
INFO

Ohne Moos nix los

Bereits kurz nach seiner Ankunft in Hongkong erleichtern Trickbetrüger Deinen Helden um seine gesamte Reisekasse. So musst Du Dich baldmöglichst um Einnahmequellen bemühen, damit Ryo die täglichen Kosten wie Hotel oder Kartenmaterial decken kann.

Damit die Taschen nicht leer bleiben, schufen Dir die Programmierer viele Möglichkeiten um an Geld zu kommen: mühsam Kisten schleppen, am Glücksspielstand aushelfen, die asiatische Unterwelt im Armdrücken herausfordern (Bild) oder die wertvolle „Virtua Fighter“-Figurensammlung beim Hehler verhökern. Fast wie im richtigen Leben!

Ryo lässt seine Muskeln für Geld spielen



Die unglaubliche Texturenvielfalt beeindruckt stets aufs Neue

Gute Reaktionen bei Quick-Time-Events verändern die Story zu Deinen Gunsten

Im Kampf gegen Straßenganoven wendet Ryo seine Techniken an

Fit in asiatischer Kampfkunst: Ryo Hazuki

Trotz hartnäckiger Bemühungen des Jung-Karateka Ryo Hazuki konnte sich der Triadenboss Lan Di nach Hongkong absetzen. Um den Mord an seinem Vater zu rächen, nimmt Ryo die Fährte des Martial-Arts-Meisters erneut auf und folgt ihm ins Ausland.

Wie im ersten Teil stürzt Du Dich in der Rolle des Rächers Ryo nach Deiner Ankunft am Hafen ins Getümmel einer beeindruckend lebensnahen Großstadt. Zu Beginn werden Deine Bahnen noch weitgehend gelenkt. Du lernst charismatische Charaktere wie die hübsche Bikerlady Joy kennen, tappst in Fallen und wirst in erste Schlägereien verwickelt. Doch schon bald winkt Dir die Freiheit, Hongkong nach Deinen persönlichen Vorlieben zu erkunden, Tage mit Glücksspiel zu verbummeln oder eifrig der Storyvorgabe nachzukommen. Diese besteht zum Beispiel darin, sich über die vier Standbeine der Kobudo-Künste namens Wude schlau zu machen, um Audienz bei einem wichtigen Informanten zu erlangen. Dazu sucht Ryo vier Altmeister auf und lernt etliche Kung-Fu-Weisheiten.

Am Spielprinzip selbst hat sich im zweiten Teil überhaupt nichts verändert. Du fragst dich wieder von Pontius zu Pilatus durch, bewältigst die berüchtigten Quick-Time-Events (Reaktionstests) und schlägst Dich im Freikampf. Viele Karten und freundliche Einheimische erleichtern Dir und Deinem Helden die Orientierung in den weitläufigen Arealen.

Optisch glänzt auch das zweite „Shenmue“ wieder mit überaus detaillierten Texturen und sehr lebensnahen Animationen. Gelegentliche Ruckler und der niedrige Polygoneinsatz, durch die Hardware bedingt, verlieren da schnell an Bedeutung.

Wer noch einmal erleben möchte, welch dichte Atmosphäre ein Spiel auf der Dreamcast unter Yu Suzuki („Virtua Fighter“) entwickeln kann, der kommt an diesem Abenteuer nicht vorbei – auch wenn die Sprachhürde etwas hoch liegt: Aus den Boxen erklingt japanische Sprache, die lediglich auf Englisch untertitelt wird.

DC E

Shenmue II

Action-Adventure für Fortgeschrittene u. Profis

ca. 45 €/90 DM | Sega/BigBen Interactive | 1 Spieler

- unterstützt VM, Vibration Pack, 60-Hz-Modus, VGA-Box

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 1

- Fantastische Gesichtsanimationen, tolle Charaktere, perfekte Benutzerführung
- Geschwindigkeitseinbrüche, kaum Puzzles, Story-Durchhänger, lange Ladezeiten

Mörderjagd durch Hongkong: Packendes Action-Adventure zum Ende der Dreamcast-Ära

1-

Text: Ralph Karels

In der Fahrzeug-Manufaktur stellen die Trojaner Ballisten her, die Explosivgeschosse abfeuern

DIE SIEDLER V

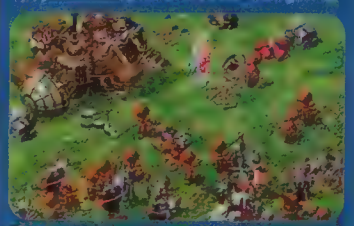
DIE TROJANER UND DAS ELIXIER DER MACHT

Der Rucksack-Katapultist (l.) ist die Spezialeinheit des Trojaner-Volks

Die Wurzel allen Übels

1 Morbus hat Grünallergie. Seine dunklen Schergen suchen ein Kraut dagegen

2 Ein trojanischer Priester soll die Heilpflanze bergen, die [illegible]



3 Bald treffen die Trojaner auf fiese dunkle Krieger – es kommt zum Kampf

Morbus ist wieder da! Diesmal rückst Du dem Fiesling aus der „Siedler"-Welt mit dem Volk der Trojaner auf den Pelz.

Trotz seiner Rübennase leidet der gedemütigte Anführer des dunklen Volks leider überhaupt nicht an mangelndem Selbstbewusstsein. Nein, Anführer Morbus hat aus seinen Niederlagen sogar gelernt. Mit neuer Kraft schart er die kümmerlichen Reste seiner dunklen Untertanen um sich, baut seltsame Fluggeräte und holt zum Vergeltungsschlag aus. Gelingt es ihm, das „Elixier der Macht" zu finden, wird er praktisch unbesiegbar. Mit Hilfe der findigen Trojaner musst Du das unbedingt verhindern!

Das neue Volk der Trojaner ist die größte Neuerung im offiziellen Add-On zu „Die Siedler IV". In einer Kampagne mit zwölf umfangreichen Missionen führst Du dieses griechische Volk zu neuen Ufern, legst Dich mit altbekannten Stämmen an und zeigst letztlich Morbus und seinen Dunkelmännern, wo der Hammer hängt.

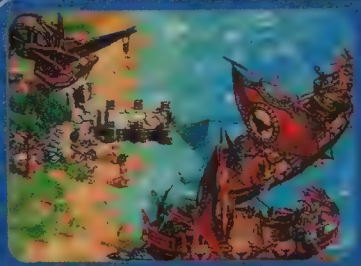
Neben ein paar besonderen Gebäuden (siehe Kasten ganz rechts) und Zaubersprüchen besitzen die Trojaner eine schnelle Artillerie-Einheit: den Rucksack-Katapultisten. In der Fahrzeug-Manufaktur werden mit Hilfe von Holz und Eisen fortschrittliche Ballisten zusammengeschraubt. Bei den Geschossen dieser mächtigen Kampfmaschinen handelt es sich um Explosivpfeile, die aus der neuen Pfeil-Manufaktur kommen.

Die Trojaner brauen zwar kein eigenes Gesöff, verfügen jedoch über die Fähigkeit, Sonnenblumen anzubauen. Diese verarbeiten sie in der Ölpresse zu wertvollem Sonnenblumenöl, das den Göttern geopfert wird.

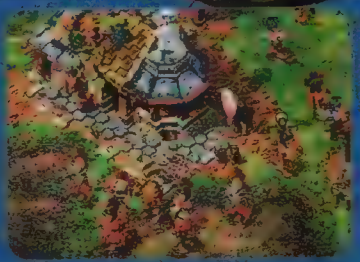
Auch die bereits bekannten Völker Römer, Mayas und Wikinger versorgt die Erweiterungs-CD mit je einer neuen Kampagne, die vier Missionen umfasst. Aufbau-Veteranen können sich in vier weiteren Partien zudem wieder gänzlich ohne kriegslüsterne Siedler austoben.

Hinzu kommen 13 abwechslungsreiche Mehrspieler-Karten, die Du in den bereits bekannten Modi bestreiten darfst. Zwei dieser neuen Maps stammen von den Gewinnern des Karten-

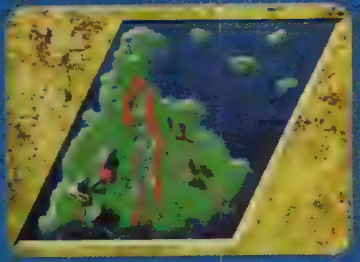
Erst schauen, dann bauen



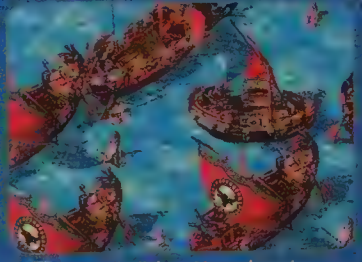
1 In der ersten Trojaner-Mission musst Du eine Flotte aus Kriegsschiffen und Fähren errichten...



2 ...diese mit 30 Soldaten, zehn Pionieren und drei Hauptleuten besetzen und anschließend...



3 ...zu einem markierten Bereich im Nordosten segeln. Achtung: Bau Deine Schiffe unbedingt...



4 ...am östlichen Meer, denn im Südwesten befinden sich unumfahrbare Felsen im Wasser!

Weidmannsheil! Der Jäger (o.) schafft nahrhaftes Fleisch heran

Gänsefleisch wird von Arbeitern in Eisen- und Schwefelminen bevorzugt

Wettbewerbs von „Siedler"-Hersteller Blue Byte.

Obendrein ist der aus der Mission-CD bekannte Zufallskartengenerator im Add-On enthalten. Er sorgt für nahezu unendlichen Nachschub an neuen Maps. Der leistungsfähige Editor erlaubt Dir zusätzlich, individuelle Szenarien zu erstellen.

Die Spielbedienung hat das deutsche Entwicklerteam mit ein paar weiteren Funktionen noch verbessert. So wurde das Beobachtungsfenster aus dem zweiten Teil der „Siedler"-Reihe wieder eingeführt, und auch das Durchschalten der Gebäude gleichen Typs ist nun möglich.

Am eigentlichen Spielablauf änderten die Programmierer jedoch nichts. Du baust wie ein Weltmeister, erweiterst Dein Reich, produzierst Waren und verkloppst benachbarte Stämme. Selbst das Kommando über das dunkle Volk gewährt man Dir nach wie vor nicht. Dafür ermöglicht ein neuer Zauberspruch Deinen Siedlern jetzt, von Morbus' Schergen verhunztes Land wieder zu begrünen.

Zwischen den riesigen Kampagnen-Missionen erzählt eine Sprecherin die Geschichte weiter. Gerenderte Zwischensequenzen spendiert man Dir nur wenige, dafür sind sie jedoch von gewohnt hoher Qualität. Während des Spiels passt sich die zum Teil neue Hintergrundmusik geschickt an die Umgebung an. Grafisch bleibt aber – abgesehen von weiteren Animationen und der Architektur des trojanischen Volkes – alles beim Alten.

Aufbau-Fans offenbart das Add-On „Elixier der Macht" neben knackigen Missionen immerhin das bisher fortschrittlichste aller „Siedler"-Völker.

D

D.S. IV: Die Trojaner u. das Elixier der Macht

Add-On für Fortgeschrittene und Profis

ca. 35 €/70 DM | Blue Byte/Ubi Soft | 1-8 Spieler

Min.: Pentium II, 64 MB RAM, Win 95, 320 MB HD. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, 500 MB HD, 3D-Karte mit 32 MB

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Neues Volk, viele Missionen, komfortabler Editor, besser als Mission-CD

Extrem teuer, das dunkle Volk darf man immer noch nicht steuern

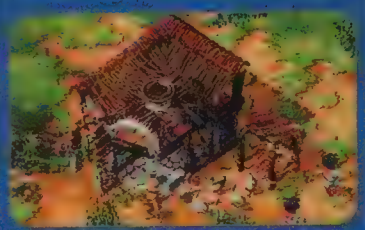
Gelungenes, aber leider überteuertes Add-On mit sympathischem neuen Volk

2

Text: Timo Koch

Die Transportschiffe der Siedler werden von Kapitänen gesteuert

Trojanische Gebäude



1 Statt Ziegen oder Schweinen züchten die Trojaner Gänse auf Farmen

2 Zum Sonnenblumen-Anbau brauchen die Trojaner Platz vor der Farm

3 In der Ölpresse wird das kostbare Sonnenblumenöl hergestellt

4 Die Pfeil-Manufaktur dient zur Produktion von Explosivpfeilen

5 Das trojanische Volk beherrscht den Bau von zwölf Zierobjekten

Die dunklen Armeen stehen unter seinem Befehl.
Und du bestimmst sein Schicksal.
Offizielle Star Wars™ Website
www.starwars.com
PC CD-ROM
LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTS
STAR WARS
GALACTIC
BATTLEGROUNDS
www.lucasarts.com

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS

Kämpf kräftig im „Star Wars"-Universum mit – für Prinzessin Leia, den finsteren Darth Vader und auch mal für eine ganz andere Seite...

Mit Mechs und Droidenarmeen befreist Du den Planeten Naboo

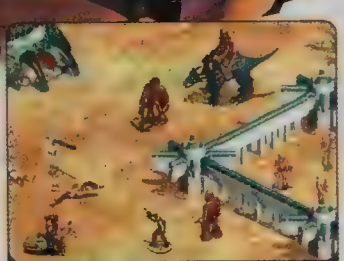
Die imperialen Sturmtruppen gehören zu den schwächeren der 300 Einheiten-Gattungen

Abweichler in Spearhead

1. Während Deine Gungans massig Einheiten produzieren, überredet...

2. Captain Marsune das Bongomeken-Kollektiv zur Unterstützung.

3. Dann rückt ihr dem abtrünnigen Rogoe in Spearhead auf die Pelle



Du hilfst Han Solo und Chewbacca, versklavte Wookiees zu befreien

In der umfangreichen Datenbank lagern jede Menge „Star Wars"-Infos

An der Schlacht von Endor nimmst Du mit Darth Vaders Truppen teil

Das neue Strategie-Epos von EA bemüht sich gar nicht erst, seine Vorlage zu verleugnen: Die galaktischen Schlachtfelder („Galactic Battlegrounds") benutzen die in die Jahre gekommene „Age of Empires"-Engine. Sie sehen aber nicht nur aus wie das große Vorbild, auch Menüs und Steuerung sind mit Microsofts Megaseller fast gleich. Geübte Feldherren ersparen sich so zumindest das 7-stufige Tutorial.

In fünf umfassenden Kampagnen kämpfst Du für die Rebellion, unterstützt Han Solo und seinen Kumpel Chewbacca bei der Befreiung des Wookiee-Planeten Kashyyyk und unterwirfst mit der Handelsföderation das Volk der Naboo. Selbst zur dunklen Seite der Macht kannst Du Dich bekennen, um mit Darth Vader und seinen Truppen die Guten zu bezwingen. **Gelungen ist auch der historische Feldzug eines Gungan-Stammes 3000 Jahre vor der Invasion von Naboo.**

Selbst Missionsaufbau und Spielinhalte unterscheiden sich kaum von „AoE II". Du sammelst Nahrung und Rohstoffe (statt Holz, Stein, Gold eben Karbon, Erz, Novakristalle), errichtest Produktionsstätten sowie Verteidigungsanlagen, forschst, entwickelst Einheiten und führst Dein Volk über bis zu vier Technologiestufen.

Neuerungen sucht man vergebens, die Entwickler haben sogar die Standard- und Mehrspieler-Modi übernommen. Dafür beeindrucken die 300 detailliert in Szene gesetzten „Star Wars"-Einheiten, auch wenn sie wegen der grauenhaften künstlichen Wegfindungs-Intelligenz fast einen echten Blindenhund benötigen. Die orchestrale Begleitmusik passt zwar nicht immer, lässt jedoch zusammen mit der deutschen Sprachausgabe „Krieg der Sterne"-Feeling aufkommen.

Rein optisch unterscheiden sich die sechs Zivilisationen am stärksten, und die Szenarien reichen vom Asteroiden bis hin zur Wolkenstadt. Trotzdem lockt der 2D-Iso-Look keinen Jedi mehr von seinem Tauntaun herunter. Genre-Fans schätzen gleichwohl die futuristische Abwechslung. „Star Wars"-Anhänger dürfen sogar mit Einheiten kämpfen, die teils noch nicht mal im Kino aufmarschierten. Andere Zocker sollten lieber das innovativere „Stronghold" (SCREENFUN 11/01) ansteuern.

PC D

Star Wars: Galactic Battlegrounds

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 45 €/90 DM | Electronic Arts | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 233, 32 MB RAM, Win 95, 600 MB HD *Empf.:* Pentium II 400, 64 MB RAM, Win 95, 600 MB HD

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 2

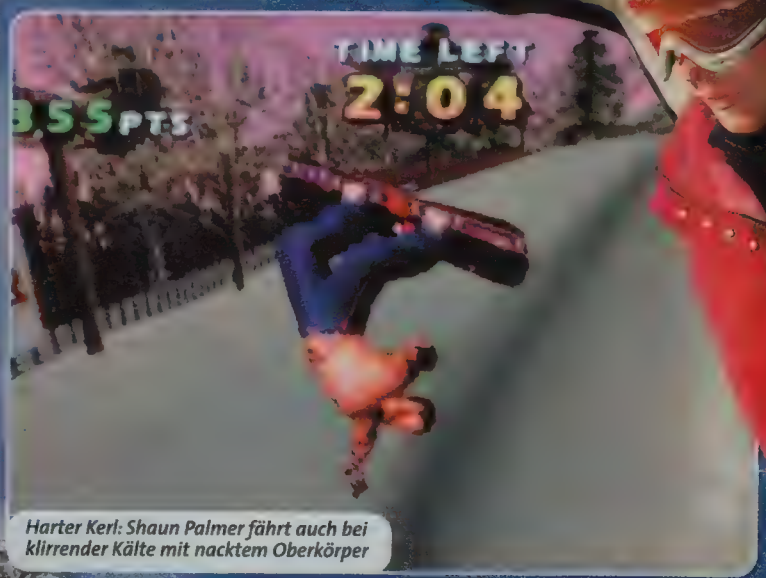
+ Unterschiedlichste Szenarien, 300 Einheiten, viele Missionen, Szenario-Editor

– Altbackene Optik, schlechte Kampfübersicht, spielerisch nichts Neues

Intergalaktische Schlachten für „Krieg der Sterne"-Fans und geübte Echtzeit-Taktiker

2-

Text: Timo Koch

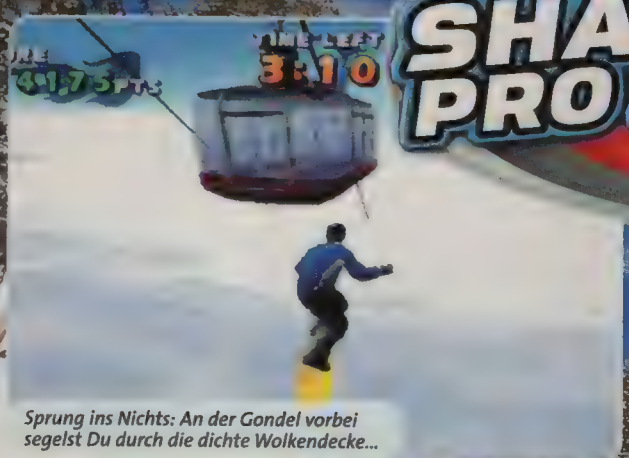


Harter Kerl: Shaun Palmer fährt auch bei klirrender Kälte mit nacktem Oberkörper

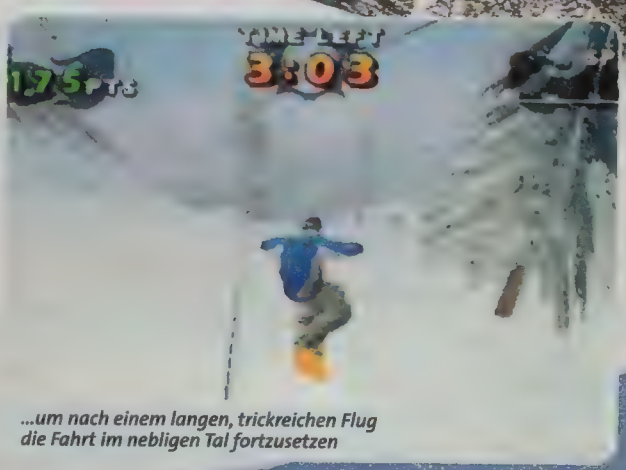
Shaun Palmer hängt sich mächtig rein, um wie Tony Hawk die Gunst der Spieler zu gewinnen

Schneebedeckte Berge und die besten Snowboarder der Welt: Activision weiß, wie man Wintersport-Fans kalte Schauer der Erregung über den Rücken jagt.

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER



Sprung ins Nichts: An der Gondel vorbei segelst Du durch die dichte Wolkendecke...



...um nach einem langen, trickreichen Flug die Fahrt im nebligen Tal fortzusetzen

Der Name Tony Hawk sollte mittlerweile nicht nur Skatern ein Begriff sein – steht er doch für Rollbrett-Action vom Feinsten. Klar, dass ihm auch Kollegen aus anderen Sportarten auf den virtuellen Parcours folgen. Jetzt will es Shaun Palmer wissen. Der „Bad Boy" des Extremsports präsentiert stolz sein erstes Snowboard-Spiel auf der Playstation 2.

Ähnlich wie bei Tonys Skaterorgien suchst Du Dir als Erstes einen von zehn Profi-Fahrern aus. Sollten Dir die netten Mädchen und Jungs nicht zusagen, kannst Du auch Deinen eigenen Charakter entwerfen.

Im Karriere-Modus fällt sofort die enge Verwandschaft zum rollenden Vorbild „Tony Hawk's" auf: Aufgaben wie Highscores brechen, Schilder zerstören oder versteckte Logos einsammeln warten auf Dich. In späteren Levels flüchtest Du vor einem riesigen Schneeball oder versuchst einen Boardercross-Kurs möglichst schnell zu absolvieren. Für jede gelöste Aufgabe bekommst Du einen neuen Sponsor. Mit deren Hilfe schaltest Du nach und nach neue Levels und Boards frei oder polierst das Können Deiner Figur auf.

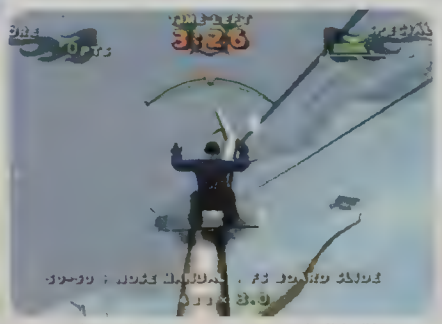
Die Steuerung lehnt sich – wie sollte es anders sein – ebenfalls an „Tony Hawk's" an. Die beim Skaten so beliebten Kickflips fallen beim Snowboarden natürlich weg. Dafür ziehst Du sehr schnelle Loops oder Spins.

Während Tony in drei Teilen originell an seiner spielerischen Perfektion gefeilt hat, kupfert Shaun fleißig ab: Mit Manuals und Reverts verbindest Du die unterschiedlichen Tricks zu ellenlangen Kombos.

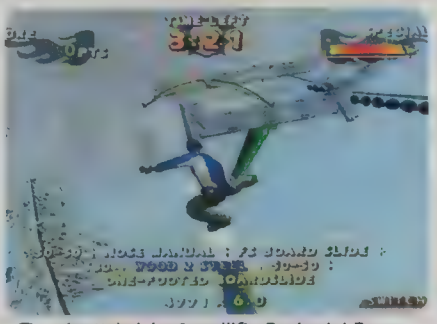
Das Pistendesign spielt dabei eine wesentliche Rolle: Umgestürzte Bäume, Schanzen, Halfpipes und jede Menge Rails laden zum fröhlichen Kombinieren ein. Wenn Du Dein Board gut beherrschst und die Kurse etwas kennst, fährst Du den ganzen Hang in einer gigantischen Kombo hinunter.

Doch so viele Möglichkeiten Dir die Strecken auch lassen, so unübersichtlich sind sie angelegt: Meist brauchst Du mehrere Abfahrten, nur um herauszufinden, wo das letzte Warnschild steht, das Du zerdeppern musst. Zu oft

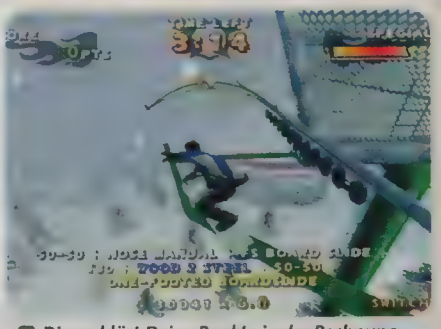
360.000 Punkte mit nur einer Kombo!



1 *Und los geht's! Mit einem Board-Slide über den verschneiten Baumstamm erreichst Du...*

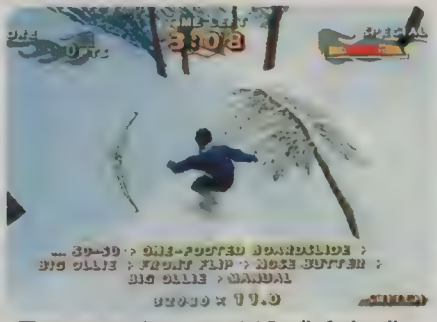


2 *... das Kabel des Sessellifts. Dort setzt Du zu einem möglichst langen Spezialgrind an*

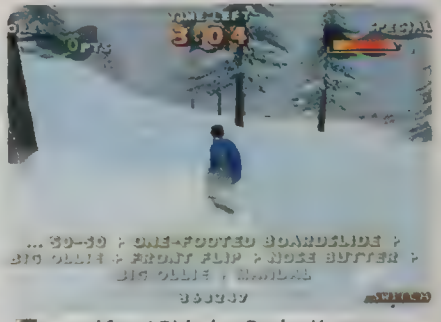


3 *Dieser bläst Deine Punkte in der Rechnung unten tüchtig auf! Am Ende der Stange...*

4 *... begibst Du Dich mit Hilfe von „Big Ollie" und Front-Flip zurück in Richtung Tiefschnee*



5 *Unten angekommen setzt Du die Serie mit ein paar Manuals und Ollies weiter fort...*



6 *... und freust Dich, dass Du den Hammer-Score von 360.000 Punkten geknackt hast*

Shaun Palmer: Eine extreme Sportskanone

Vom Snowboard-Pionier mit 15...

...zum Allround-Extremsportler

Shaun Palmer fing schon 1983 als einer der Ersten mit Snowboarden an. **Im Januar 2001 gewann er seine sechste Goldmedaille bei den Winter-X-Games.** Wo er auch in den Disziplinen Skiercross, Snowcross, Ultracross, Boardercross und Snowmobiling antrat.

Als er 1996 beschloss, Downhill Mountainbiking auszuprobieren, gewann er sofort zwei Wettbewerbe und verpasste den Weltmeistertitel nur um 15 Sekunden.

1999 entdeckte Shaun dann Motocross-Rennen als seine wahre Liebe. Und, man ahnt es schon, natürlich fährt er in der Weltelite ganz vorne mit.

In seiner spärlichen Freizeit sammelt er Cadillacs und kümmert sich um seine Firma „Palmer Snowboards", die ihren Sitz in der Nähe von Salzburg hat.

verabschiedet sich im Gewirr aus Bäumen, Hütten und Kuppen der Überblick. Einfach umdrehen, um die verpasste Abzweigung zu erreichen, kannst Du am Berg natürlich nicht.

Doch hier haben sich die Entwickler einen netten Trick einfallen lassen: Wenn Du an wichtigen Stellen vorbeibretterst, darfst Du einfach unten in den Lift steigen und landest ohne Zeitverlust wieder am Gipfel. In manchen Streckenabschnitten dienen auch Pistenraupen oder Schneemobile als „Boarder-Taxi".

Bei „SSX Tricky" bist Du unter anderem in einer Art „Riesen-Flipper" unterwegs. Im Gegensatz dazu belässt es „Shaun Palmer's Pro Snowboarder" bei kurzen Ausflügen durch Feriendörfer oder über Parkplätze. Da Skipisten nicht gerade dafür bekannt sind, in knallbunten Farben zu erstrahlen, wirkt die Optik zudem meist etwas einfallslos: Die verwaschenen Texturen der Umgebung erzeugen eher Schneeblindheit als Begeisterungsstürme. Da hat die Konkurrenz auf dem Skateboard mehr zu bieten.

In Sachen Spielspaß kann Shaun dem Kollegen aber durchaus das Wasser reichen. Die schwache Präsentation tut dem keinen Abbruch. Hätten die Entwickler ein bisschen mehr Leidenschaft an den Tag gelegt, wäre Tony bestimmt ins Schwitzen geraten.

Willst Du im Winter also lieber über weichen Schnee gleiten statt über harten Beton, dann greif bei Shauns Erstlingswerk zu. Aber Vorsicht! Der knallharte Punkrock-Soundtrack ist nichts für empfindsame Nerven.

PS2 | E

Shaun Palmer's Pro Snowboarder

Sportspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 60 €/ 120 DM	Activision	1-2 Spieler

- unterstützt 8-MB-Card, Dual Shock 2

Grafik 3	Sound 2	Dauerspaß 1

Viele Moves, lange Kombo-Möglichkeiten, abwechslungsreiche Aufgaben

Unscharfe, langweilige Grafik, Tricks lassen sich nicht bearbeiten

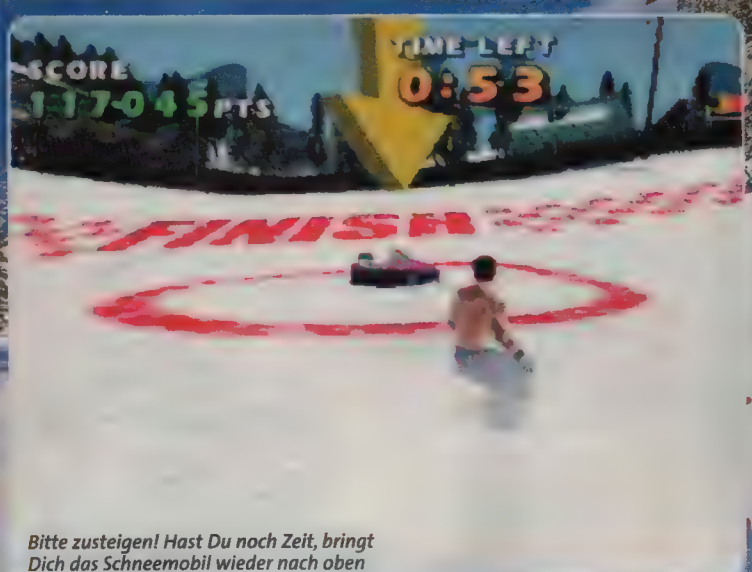
Tonys Vorsprung schmilzt: Funsportlern wird beim „Pro Snowboarder" warm ums Herz

2+

geplant für GBA, GBC

Text: Daniel Blank

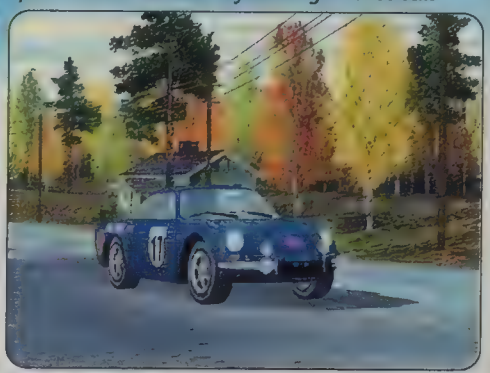
Mit Deinem selbst gemachten Boarder zeigst Du einen fetten Method in der Halfpipe



Bitte zusteigen! Hast Du noch Zeit, bringt Dich das Schneemobil wieder nach oben

Augen zu und durch! Trotz zertrümmerter Frontscheibe unterwegs in Russlands Wäldern...

„Nächste Kurve links": Dein virtueller Beifahrer gibt Dir optische und akustische Hilfestellungen zur Strecke



Die „Replay"-Funktion erlaubt Dir, Deinen Renault Alpine nach dem Rennen ausführlich zu bewundern

Rally Trophy

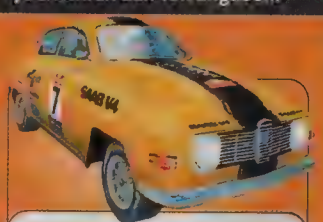
ABS, nein danke! Hier bretterst Du mit 30 Jahre alten Karren über harte Rallye-Strecken.

Rasante Retro-Renner

Klassewagen, die in den 60er und 70er Jahren den Ton angaben.

Ford Lotus Cortina MK2

Eine Legende bei vielen Rallye-Fahrern! Der Cortina erreichte im Jahr 1963 mit 140 PS eine Geschwindigkeit von 170 km/h.



Saab 96 V4

Die schwedische Rennsemmel fuhr mit einem Ford-Vierzylinder-Motor in die Spitzenklasse der Rallyewagen vor.

Ford Escort MK1 RS2000

Die Zwei-Liter-Version des Escort war ein voller Erfolg. Der Wagen fuhr ab 1972 zahlreiche Rallye-Siege ein.

Morris Mini Cooper 1275 S

Mit 100 PS unter der Haube erreichte der englische Kultwagen eine Spitzengeschwindigkeit von immerhin 150 km/h.

Mit einem kernigen Knall verabschiedet sich der Querlenker ins Nirvana. Konsequent zieht Dein Bolide nach links. Du steuerst zwar mutig gegen, aber den Etappensieg kannst Du trotzdem vergessen.

Selbst kleinste Fehler bestrafen die Programmierer von „Rally Trophy" brutal. **Ein Ausflug ins Kiesbett, ein Dreher auf der Strecke – schon fehlen Dir wichtige Punkte zum Sieg.** Zumindest im „Anfänger"-Modus hätte man es deutlich verständnisvoller angehen lassen können. Schließlich wollen nicht nur Rallye-Profis in den Genuss der abwechslungsreichen Strecken und Landschaften kommen. Denn davon bietet Jowoods nostalgisches Rennspiel reichlich.

Du fährst Deine Meisterschaft gegen die Uhr auf 42 Etappen in sechs Ländern. Der Startschuss fällt in Russland. Die übrigen Strecken in Finnland, Kenia, Schweden und der Schweiz werden nur freigeschaltet, wenn Du jeweils auf den ersten drei Wertungsrängen landest.

Fährst Du nicht gerne alleine, dann geht's im „Arcade"-Modus auf Rundstrecken gegen ein computergesteuertes Fahrerfeld. Im Multiplayer-Modus ersetzen bis zu sechs menschliche Rallye-Piloten die CPU-Raser.

Platz nehmen darfst Du in elf Originalrennern aus den 60er und 70er Jahren. Dabei rollt vom Fiat 500 Abarth bis zum Renault Alpine alles an den Start, was damals Rang und Namen hatte. **Die Fahrzeuge sehen nicht nur ungewöhnlich aus, sondern bieten auch ausgereifte Fahrphysik inklusive „Power-Slides", Untersteuern und Arbeit mit der Handbremse.**

Zwischen den Rennen stehen Dir dezente Tuning- und Reparaturmöglichkeiten zur Verfügung. Das alles ist sehr schön gemacht und hätte fast für die Wertungsnote Eins gereicht. Wenn nur dieser unnötig gemeine Schwierigkeitsgrad nicht wäre...

PC D

Rally Trophy

Rennspiel für Profis

ca. 45 €/90 DM	Jowood	1-6 Spieler

Min.: Pentium III 500, 128 MB RAM, Win 95, 375 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium 4 mit 1,2 GHz, 128 MB RAM, Win 95, 685 MB HD

Grafik 2	Sound 2	Dauerspaß 2

Gutes Slide-Verhalten, witzige Renner, ordentlich knarziger Motorensound

Superschwer, zu wenig Grafikeffekte, hohe Hardware-Anforderungen

Happig schwerer Nostalgie-Renner mit feiner Optik und gelungener Steuerung

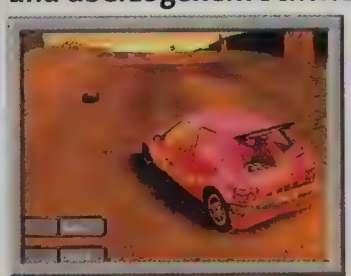
2

Text: Volker Weitz

Das bunte Rund im Hintergrund ist der Checkpoint im Arcade-Modus

Rally Championship 2002

Ubi Soft versucht, Colin McRae vom Rallye-Thron zu stoßen. Geht das mit schwammigem Handling und überzogenem Schwierigkeitsgrad?



Schadensmodell: Dein Bolide verliert bei ruppiger Behandlung sogar Räder

Soll vorkommen – nach einem Dreher die Leitplanke glücklich gemacht

Die Kurse sind nicht real, aber abgedreht: Hier braust Du einen Strand entlang

Sehr direkt, aber noch einen Zacken härter ist das Spiel aus der Fahrersicht

Unerwartete 90 links!", schallt es aus den Lautsprechern. Und genauso unerwartet, wie es den virtuellen Beifahrer trifft, haut Dich die 90-Grad-Kurve von den Felgen. Denn als die Ansage kommt, steckst Du bereits mitten drin – zu spät... So etwas passiert einem Beifahrer nicht. Nicht in einer Rallye und auch sonst nie. Nur weil der digitale Lenkansager bei Kurven-Kombinationen nicht mit seinem Gebrabbel hinterherkommt, kannst Du die ganze Etappe vergessen. Wäre gar nicht so schlimm, wenn die Fahrprüfungen etwas leichter fielen und die unsichtbaren Gegner ein wenig menschlicher, sprich langsamer, fahren würden.

Ubi Soft will mit „Rally Championship 2002" Oberraser „Colin McRae" den Rang der besten Rallye-Simulation streitig machen – es kommt aber wegen der zitierten Probleme nicht mal in die Nähe des Stars. Da helfen auch fünf schöne Spielmodi nichts. Einzelrennen und Weltmeisterschaft sind bekannte Spielarten für den Rallye-Freund. Der nette Arcade-Modus, in dem Du unter Zeitdruck Abschnitte fahren musst, und der Challenge-Modus, in dem sich alles ums Geld dreht, peppen das Spiel zwar auf. Doch auch das puhlt den Sand nicht aus dem Getriebe: unschönes Handling, hoher Schwierigkeitsgrad, schlimmer Beifahrer und niedrige optische Drehzahl – bitte nachtunen!

Text: Knut Gollert

PC D

Rally Championship 2002

Rennspiel für Profis

ca. 40 €/80 DM	Ubi Soft	1-4 Spieler

Min.: Pentium III 500, 128 MB RAM, Win 98, 650 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* 1 GHz CPU, 128 MB RAM, GeForce3-Karte

Grafik 3	Sound 2	Dauerspaß 3

Viele Strecken, freispielbare Auto-Klassen, Arcade- und Challenge-Modus

Schlechter, weil zu langsamer Beifahrer, schlammiges Fahrgefühl

Nur für Hardcore-Piloten: Knackig schwere Rallye-Sim mit schlotteriger Steuerung

3+

PS one™

Im neuen Disney-Film spielst du die Hauptrolle.
Erlebe in Atlantis auf 12 Levels spannende Abenteuer
mit Milo Thatch und seinen Freunden.
Freu dich auf jede Menge Originalszenen aus dem Film.
Und entdecke das Geheimnis der verlorenen Stadt.

Hier kommt dein Weihnachtsgeschenk!

Disneys

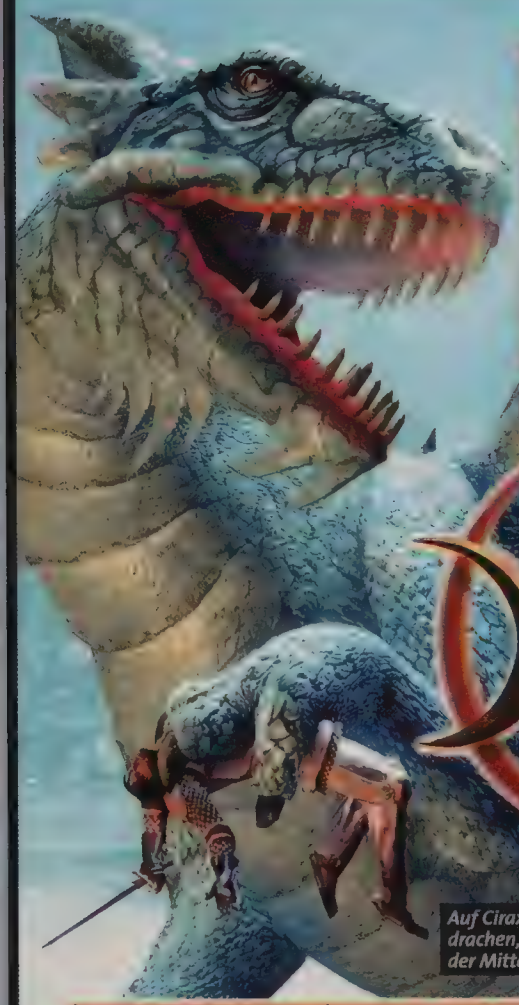
ATLANTIS

DAS GEHEIMNIS DER VERLORENEN STADT

PlayStation®

PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,21 DM/Min.) www.DE.playstation.com www.ThirdPlace.de

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation.
© 2001 Disney. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Eurocom Developments Ltd.



In jedem Dorf kannst Du mit den Einwohnern reden, Deinen Spielstand speichern und...

...bei einem freundlichen Händler Deine Schätze gegen tolle Rüstungen und Waffen eintauschen

Baldur's Gate Dark Alliance

Kurz, aber nicht schmerzlos. Hier kommt das richtige Spiel für den Monsterklopper.

Auf Ciraxis, den Eisdrachen, triffst Du in der Mitte des Spiels

Das ging fix! Nach sieben Stunden effektiver Spielzeit steht Kampfzwerg Kromlech vor Obermotz Eldrith. Wenn er mit ein paar Schwerthieben die fiese Geisterkönigin besiegt, hast Du das Städtchen Baldur's Gate vorm sicheren Untergang bewahrt. Kannst Du die Invasion der dunklen Mächte abwehren und noch dazu sagen, dass Du Deine Aufgabe in Rekordzeit gemeistert hast?

Du startest entweder als Zwerg, Bogenschütze oder Zauberin ins Abenteuer. Im Kampf hantieren sie mit Schwertern, Pfeilen oder diversen Angriffszaubern. Deine segensreiche Mission beginnt in der Fantasy-Stadt Baldur's Gate, führt über ein vereistes Gebirge, in verfallene Erzminen und endet in den Katakomben von Erzbösewicht Eldrith.

Wie es sich gehört, lauert in jeder Gegend neben vielen kleinen auch ein großes Monster, das Du erlegen musst. Erst dann ist der Weg in eine neue Landschaft frei. In jedem Einsatzgebiet kaufst Du bei einem netten Händler frische Heiltränke, Rüstungen und Waffen. Das nötige Kleingeld holst Du bei erlegten Feinden und aus Schatztruhen am Wegesrand.

Zockst Du im Multiplayer-Modus mit einem Freund, dann tauscht Ihr untereinander Waren und helft Euch mit Heiltränken aus. Eine besonders schöne Spielfunktion: Du kannst auch noch später als zweiter Spieler in ein bereits laufendes Abenteuer einsteigen.

„Dark Alliance" ist der Playstation-2-Ableger der erfolgreichen „Baldur's Gate"-Rollenspiel-Reihe für den PC und ruck, zuck durchgespielt. **Kein Wunder, hier werden kompromisslos Monster gemetzelt und sonst nichts.** Auf eine ausführliche Geschichte oder komplizierte Menüs hat Hersteller Interplay verzichtet. Auch knackige Puzzles oder haufenweise Gegenstände suchst Du vergebens. Dafür wurde im Actionteil voll hingelangt. Die ansehnlichen Monster stürmen gleich im Dutzendpack auf Dich ein – viel Zeit zum Nachdenken und Knobeln bleibt da sowieso nicht.

Die fehlende Spieltiefe verschmerzen Hobby-Helden umso leichter, als die Präsentation allererste Sahne ist. Die ruckelfreie und frei drehbare Landschaft brilliert mit tollen Wassereffekten, gekonnt animierten Monstern und hübsch anzusehenden Zaubersprüchen. Gute Sprachausgabe und ein toller Soundtrack machen das Action-Fest komplett.

Plitsch platsch: Die genialen Wassereffekte setzen optische Akzente

Ein Eisgigant mit seinen Hündchen

Helden, hereinspaziert!

1. Mit diesem Menü steigt der zweite Spieler in ein laufendes Spiel ein

2. Waffen und Rüstungen tauschen die Spieler in ihrem Inventory

3. Zu zweit geht Ihr gut gerüstet und fast unschlagbar auf Monsterjagd

PS2 D

Baldur's Gate: Dark Alliance

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 60 €/120 DM | Virgin/Interplay | 1-2 Spieler

- unterstützt 8-MB-Card, Dual Shock 2

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 2

Tolle Präsentation, einfachste Steuerung, netter Kooperativ-Modus für Zwei

Kaum Rätselaufgaben, sehr wenig Gegenstände, lahmer Rollenspielteil

Sehr ansehnliches Hau-drauf-Vergnügen. Leider etwas kurz und weitgehend rätselfrei

2+

Text: Volker Weitz

Harry

Die Hatz nach dem Schnatz... Schwing Dich auf den Zauberbesen und werde Erster bei den Quidditch-Meisterschaften!

PS-Version

Sein Name ist Potter, Harry Potter. Wenn Dir das nicht genug sagt, dann hast Du die letzten drei Jahre offensichtlich auf dem Mond verbracht. Die Abenteuerschmöker über den jungen Zauberlehrling und seine Freunde haben die Welt erobert und Millionen Leser in Nachwuchs-Magier verwandelt.

Passend zum Deutschlandstart von Harrys Leinwand-Ritt lässt Electronic Arts den Besenflieger auch in den Playstation-Himmel starten. **Die Konsolengeschichte folgt lose der bewährten Handlung des ersten von vier erschienenen Büchern, „Harry Potter und der Stein der Weisen".** Auf der Zaubererschule Hogwarts sucht Harry das mythische Mineral und legt sich dabei mit Erzbösewicht Voldemort an.

Wie zu erwarten, wird gehüpft, gesprungen und gezaubert, was das Joypad hergibt. **Zahlreiche Mini-Aufträge, nette Geschicklichkeitstests und locker-flockige Rätsel stehen zwischen Dir und dem Stein der Weisen.** Auch auf ein zünftiges Quidditch-Turnier mit Deinem „Nimbus 2000"-Rennbesen wird zum Glück nicht verzichtet.

Erfreulich für alle Einsteiger in Zaubergeschäft: die bombensichere Steuerung. Dein Held springt und klettert automatisch, die jeweilige Richtung gibst Du vor. Gespräche löst Du über Tastendruck aus – sie laufen dann ebenfalls automatisch ab.

Etwas kniffliger ist die Beherrschung der Magie ausgefallen. Hier musst Du im richtigen Moment die Knöpfe am Joypad bedienen, um einen Zauberspruch loszulassen. Im Gegensatz zur langatmigen PC-Version überzeugt der Playstation-Harry mit witzigen Rätseln und überraschenden Handlungswendungen. Gut gepottert!

PS D

Harry Potter und der Stein der Weisen

Action-Adventure für Einsteiger

ca. 60 €/120 DM	EA Games	1 Spieler

- unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 2	Sound 2	Dauerspaß 2

+ Logische Rätsel, faire Geschicklichkeitseinlagen, elegant eingebautes Tutorial

– Ein paar Grafikfehler, nervige Zauberspruch-Aktivierung, zu kurz

Abwechslungsreiche Umsetzung von Harrys erstem Abenteuer. Nicht nur für Fans

2

Die Kombination macht's: Zaubersprüche kannst Du nur mit der richtigen Tastenreihenfolge auslösen...

...im Einsatz kommt noch ein Zeitlimit dazu. Drückst Du nicht im richtigen Moment, dann funktioniert der Spruch nicht

Der riesige Hagrid leuchtet Harry Potter und seinen Freunden heim

Im Flugunterricht muss Dein Zauberlehrling durch magische Ringe düsen

Die Luft als Lift

1. *Mit einem Zauberspruch lockt Harry einen kleinen gelben Blob an*

2. *Der Blob futtert sich rund und passt so genau auf das Loch im Boden*

3. *Ist das Loch verstopft, kann Harry sich in die nächste Etage blasen lassen*

Potter

UND DER STEIN DER WEISEN

PC-Version

Die Schule hat begonnen. Harry bewundert die Eingangshalle von Hogwarts

Harry hat den flinken Schnatz geschnappt! Quidditch-Sieg für Gryffindor!

...bringt Harry neue Aufgaben

Boing, der Klatscher fliegt Dir voll vor den Kopf. Der Sucher von Slytherin nutzt Deine kurze Unpässlichkeit und spurtet nach dem Schnatz. Beherzt drehst Du einen Looping und schnappst Dir im letzten Moment den wertvollen goldenen Flattermann. Ein Punkt für Gryffindor im Hauspokal!

Die gute Nachricht zuerst: Ja, in „Harry Potter und der Stein der Weisen" können PC-Spieler an einem Quidditch-Turnier teilnehmen. Die schlechte Nachricht: Es gibt keinen Multiplayer-Modus und die Computergegner sind doof wie Muggels. **Mehr als eine nette Dreingabe ist das Zauberbesen-Ballspiel deshalb nicht geworden.** So hast Du Zeit, Dich um Harrys eigentliche Aufgabe zu kümmern: die Suche nach dem Stein der Weisen.

Wie der Playstation-Harry folgt auch der PC-Potter lose den Abenteuern der Buchvorlage. Der Schwerpunkt liegt, anders als bei der Konsolenfassung, im Lösen von Rätseln. Doch leider bewegen die sich auf Zauberervorschul-Niveau. **Nach knapp zehn Spielstunden vertrimmen gute Zauberer Lord Voldemort und der Spaß ist vorbei.** Dem Auge bietet sich dabei nur biederer Durchschnitt. Besonders die Figuren hätten etwas mehr Sorgfalt verdient. So kommen Harry und Konsorten arg eckig und ohne Sprechanimationen des Weges – nicht mehr zeitgemäß!

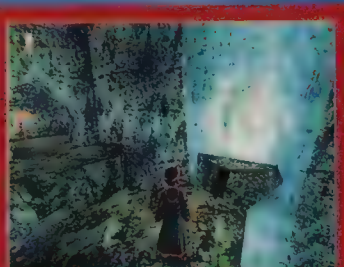
Gezaubert wird, anders als bei der Playstation-Version, automatisch und ohne komplizierte Joypad-Kommandos. Da auch Sprünge und Kletteraktionen selbsttätig ablaufen, richtet sich der PC-Harry klar an sehr junge Spieler. Erfahrene Adventure-Knacker sind restlos unterfordert.

Im Unterricht lernst Du neue Sprüche, wenn Du mit der Maus ein magisches Symbol nachzeichnest...

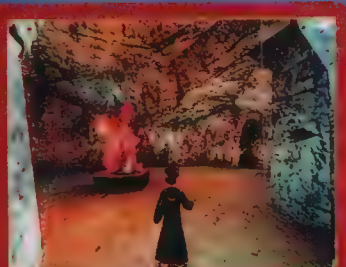
...bei passender Gelegenheit löst ein Tastendruck Deinerseits [illegible]

Feuerbohnen für Hagrid

1. Harry sucht im Park von Hogwarts die Höhle der Feuerbohnen



2. Aha! Hinter einem unterirdischen Wasserfall leuchtet es mysteriös



3. Sieg! Harry hüpft durch den Wasserschleier und sammelt eine Bohne ein

PC | D

Harry Potter und der Stein der Weisen

Action-Adventure für Einsteiger

ca. 40 €/ 80 DM	EA Games	1 Spieler

Min.: Pentium II 300, 64 MB RAM, Win 95, 400 MB HD. *Empf.:* Pentium III 700, 128 MB RAM, Win 95, 400 MB HD, 3D-Karte

Grafik	Sound	Dauerspaß
4	2	2

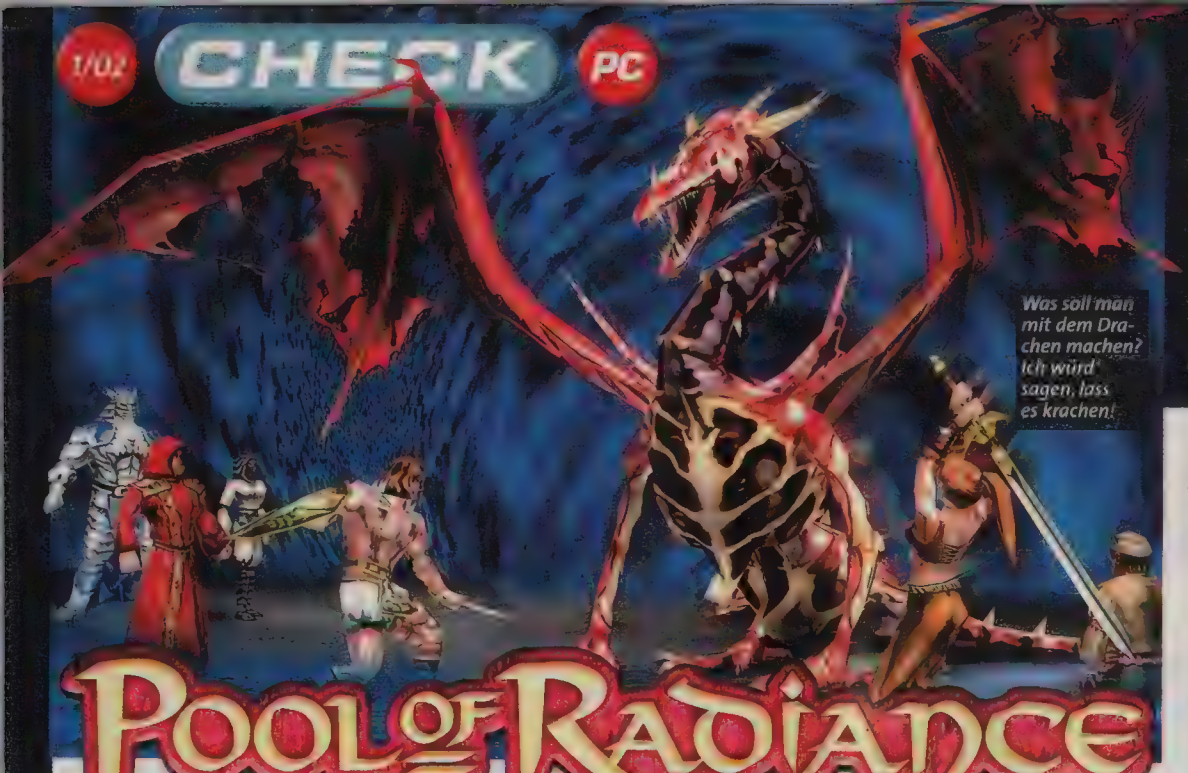
+ Sehr einfache Steuerung, originelle schlichte Rätsel, mit Quidditch-Simulator

– Zu schnell durchgespielt, Figuren nicht besonders schön animiert

Etwas lieblos präsentierte Version von Harrys Abenteuern. Nur für Fans des Jung-Magiers

3+

Text: Volker Weitz



Was soll man mit dem Drachen machen? Ich würd sagen, lass es krachen!

POOL OF RADIANCE

Die nächsten Wochen noch nichts vor? Ubi Softs Rollenspiel kostet viel, viel Zeit und Mühe.

Unschön im Untergrund: So dumpfe Dungeons trüben den Spaß

Hört das denn nie auf? In immer neuen Wellen wirft Dir der Feind seine Monsterhorden entgegen. Dir bleibt kaum einmal Zeit zu einer erfrischenden Rast, schon nestelt ein neues Schauertier am Schlafsack und verlangt nach einer ordentlichen Abreibung.

In Ubi Softs Rollenspiel „Pool of Radiance" sind ausdauernde Kämpfer gefragt. Die stellen sich am Ende einem missratenen Drachen und seinen zahlreichen Untergrobianen. Bis alle Landschaften des ausufernden Fantasy-Kontinents Phlan abgegrast sind, heißt es deshalb zuhauen und zaubern, was das Zeug hält.

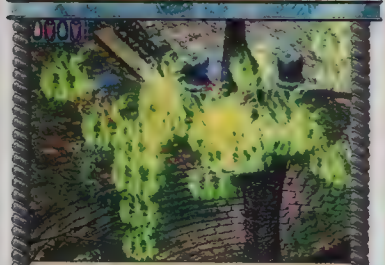
Leider versprühen die rundenweise ablaufenden Muckereien nur anfangs einen gewissen Charme. **Wenn zum x-ten Male die gleichen Monster Deine Heldentruppe prüfen, wird es entsetzlich mühselig.** Zumal die Erfolgserlebnisse dabei weitgehend ausbleiben. Einen Levelaufstieg erreicht Dein vierköpfiges Personal nur alle Jubeljahre, fette Kriegsbeute ist spärlich gesät. Spieler mit ganz viel Ausdauer mag das nicht stören, bei Otto-Normal-Ritter zehrt's dagegen an den Nerven.

Ein ähnlich zwiespältiges Bild bietet die Grafik. Während es überirdisch durchaus ansehnlich zur Sache geht, herrscht in den zahlreichen Kellerverliesen optische Ödnis. **Auf der Höhe der Zeit sind einzig und allein die Animationen der Figuren und Zaubersprüche.** Hier funkeln prächtige Feuerbälle und beeindruckende Blitzgewitter erhellen den abendlichen Bildschirm.

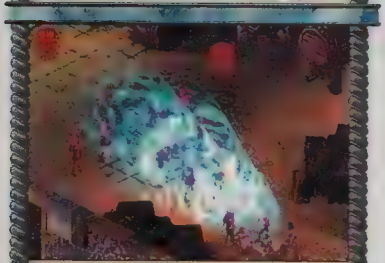
„Pool of Radiance" bleibt trotzdem ein staubtrockenes Programm für Spieler mit einer Menge Sitzfleisch. Den normalen Monsterklopper unterhält der lockere Genreprimus „Baldur's Gate" wesentlich kurzweiliger.

Dein Zauberer erledigt mit dem Energiestrahl eine stachelbewehrte Echse

Zauberhaft: die Zauberkraft



Festgeklebt: Mit dieser hellen Magie nagelst Du Monster am Boden fest

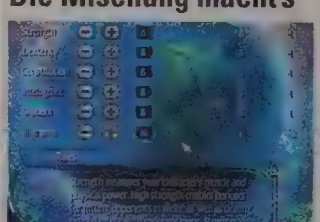


Schockgefrostet: Ein blauer Eissturm kühlt hitzige Untote wieder ab

Abgedrängt: So schiebst Du aufdringliche Feinde aus dem Weg

TiPPS

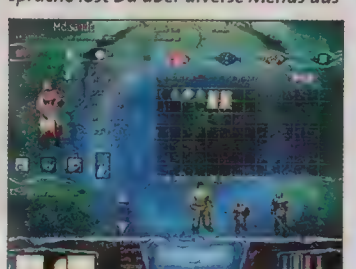
Die Mischung macht's



Faulenzer starten mit vorgefertigten Helden ins Abenteuer. Der wahre Recke bastelt sich seine vierköpfige Truppe im Eigenbau. Wie es sich gehört, sollte Deine Party aus Kämpfern, Zauberern und mindestens einem Heiler bestehen.

Mit einem praktischen Editor kannst Du vor Spielstart jedem Wunschhelden bestimmte Charaktereigenschaften verpassen. Magier freuen sich über ein paar zusätzliche Intelligenzpunkte, Heiler brauchen viel Weisheit, und Kämpfer hauen mit zusätzlicher Stärke und Beweglichkeit besonders heftig zu.

Magische Rakete: Aktionen und Zaubersprüche löst Du über diverse Menüs aus



Mit diesem Bildschirm kannst Du Deine Helden verwalten und ausrüsten

PC E/D

Pool of Radiance

Actionspiel für Profis

ca. 40 €/80 DM | Ubi Soft | 1-6 Spieler

Min.: Pentium II 400, 64 MB RAM, Win 95, 630 MB HD, 3D-Karte *Empf.* Pentium III 700, 256 MB RAM, Win 95, 1,2 GB HD

Grafik 2 Sound 1 Dauerspaß 1

Riesige Spielwelt, taktische Kampf-Finessen, umfangreiche Heldenverwaltung

Extrem zäher Spielablauf, langsamer Levelaufstieg, konfuse Geschichte

Rollenspiel-Schwergewicht für hartgesottene Verfechter des Rundenkampfes

3+

Text: Volker Weitz

+++ziel neutralisiert+++

+++feuer+++

+++roger. nehme angriffsposition ein+++

+++bestätigt. deckung in 3 sekunden+++

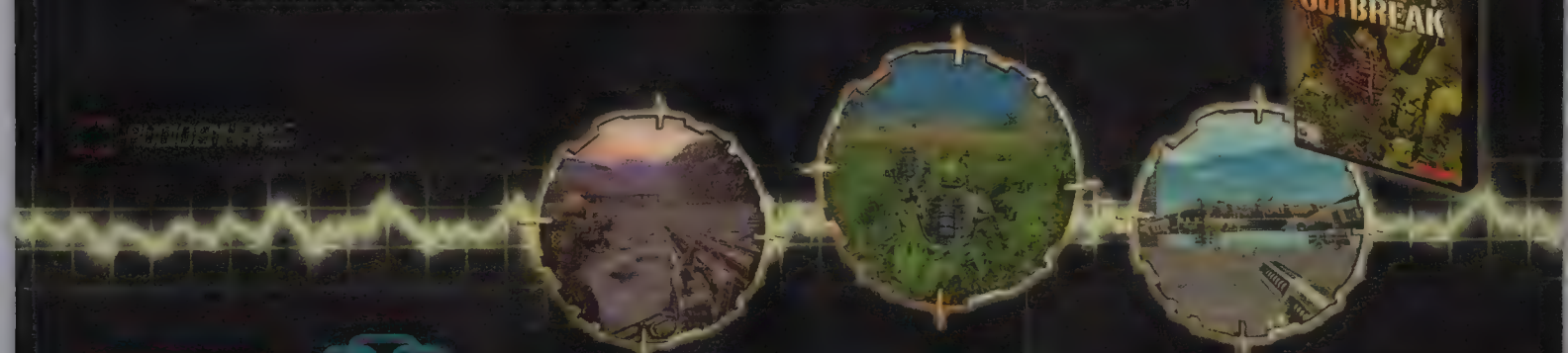
JACKSON +++feindkontakt auf zwei uhr+++

CODENAME:
OUTBREAK

NICHTS IST TÖDLICHER ALS EIN EINGESPIELTES TEAM.

+++ anschleichen oder vorstürmen? sie entscheiden. +++ lernfähige killer-ki +++ zahlreiche single- und multiplayer-modi (ko-operativ, deathmatch, ctf u.v.m.) +++ 14 packende missionen in unterschiedlichem terrain +++ 1st- und 3rd-person-perspektive +++ tag- und nacht-einsätze +++ zwei-mann-teams +++

CODENAME:OUTBREAK +++ DURCHLADEN UND DRAUFHALTEN +++ WWW.CODENAMEOUTBREAK.COM



www.virgininteractive.de

GAME WORLD

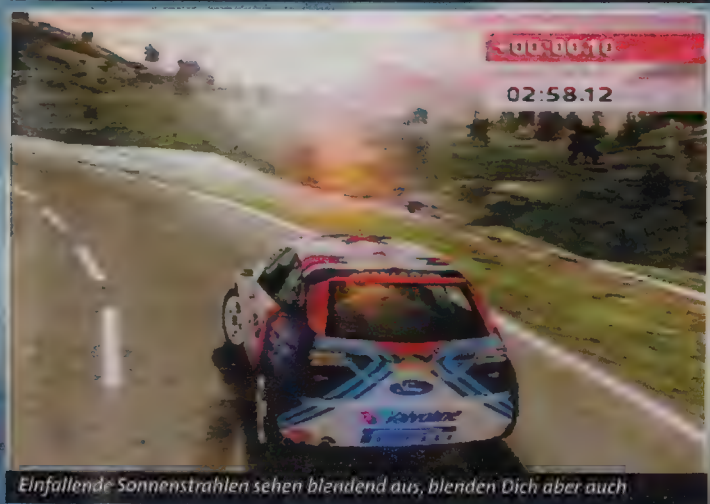
1/02 CHECK PS2

WRC WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Vorsicht, Steinschlag: Die Cockpit-Ansicht kannst Du bei gesprungener Scheibe knicken

Einer von sieben verfügbaren Sportwagen: der Hyundai Accent

Die Strecke ist Dein Feind, der Wagen Deine Waffe: Kämpf Dich in „WRC" als Rallye-Pilot durch Schlamm und Schnee!



Einfallende Sonnenstrahlen sehen blendend aus, blenden Dich aber auch

Rote Icons (u.r.) und eine blinkende Warnanlage zeigen Schrottreife an

Zeitlich im grünen Bereich: Dank Farbkodierung weißt Du sofort Bescheid

Vollendung in Form und Design: der Peugeot 206

Beherzt steigst Du vor der Kurve auf die Bremse, reißt das Steuer ruckartig nach rechts und schlitterst quer über den Schotter. Gerade als das Heck ausbrechen will, lenkst Du entgegen und drückst wieder aufs Gas: Die Reifen fressen sich durch den Dreck, stemmen sich regelrecht in den Boden und werfen Deinen Wagen kraftvoll nach vorn. Zeit zum Ausruhen bleibt Dir aber nicht: Im harten Rallye-Sport wartest Du auf gemütliche lange Geraden vergebens...

Fandest Du den Rallye-Abschnitt in „Gran Turismo 3" zu oberflächlich? Dann hat Sony das passende Weihnachtsgeschenk für Dich im Stall: Mit der „World Rally Championship"-DVD schiebst Du Dir alle Facetten und Mucken des spannenden Motorsports ins Playstation-2-Laufwerk!

Die Weltmeisterschaft prüft Dein Geschick auf 70 Etappen in 14 Ländern. Neben dem Gesamtsieg solltest Du auch die Bestzeit der einzelnen Rallye-Wertungen im Scheinwerferauge behalten: Rast Du in Zypern, Kenia oder England der Konkurrenz davon, stehen Dir diese Kurse auch im Einzel- und Zeitrennen zur Wahl. Weitere Bonus-Etappen und einen Profi-Härtegrad kannst Du zudem freispielen.

Die Steuerung der getunten Serienautos reagiert schön direkt und lässt Dir volle Kontrolle über die Boliden. Du schlitterst schwungvoll um die Kurven und schlängelst Dich problemlos durch enge Bergpässe. Dabei unterschlägt die Rüttelfunktion des Dual-Shock-2-Controller keine einzige Bodenunebenheit, während Du über Asphalt, Staub oder Eis donnerst. Immer vorne weg: die realistische Fahrphysik.

Knatternder Auspuff, röhrende Motoren und krachendes Blech: Die Tonmeister in den Sony Studios haben auch beim Sound von „WRC" ganze Arbeit geleistet.

Ärgerlicherweise geht dem Herausforderer auf der Zielgeraden doch noch etwas der Design-Sprit aus: Selbst nach wiederholter Karambolage hängt bei Deinem Wagen erst die Stoßstange schief, nicht mal im Zweispieler-Duell kommt Dir ein Gegner vor den Kotflügel – und die Wetterbedingungen verändern sich über die ganze Etappe nicht. Nächstes Mal volltanken, bitte!

D

World Rally Championship

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 60 €/120 DM	Sony	1-2 Spieler

- unterstützt 8-MB-Card, Dual Shock 2, 60-Hz-Modus, 16:9-Modus

Grafik 2	Sound 1	Dauerspaß 2

Exzellentes Kursdesign, klasse Sound und Musik (Rock, Trance), perfekte Fahrphysik

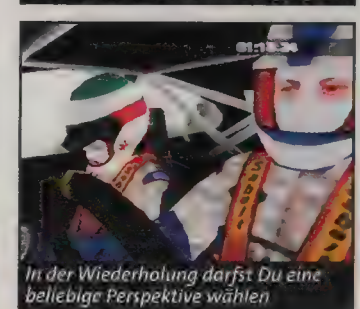
Sichtbarer Grafikaufbau, wenig Rallye-Autos, Zweispieler-Modus ruckelt

Spielerisch gehaltvolle Dreckschleuder mit leichten Problemen bei der Feinabstimmung

1-

Text: Michael Stapf

Auf zu Ikea: Spikes an den Reifen sind in der verschneiten Schweden-Rallye Pflicht



In der Wiederholung darfst Du eine beliebige Perspektive wählen

Ob Staub, Matsch oder Schnee – die Karosserie zieht den Dreck magisch an

PC PS2

Schlechte Fahrphysik: Auch derbe Attacken können die Gegner kaum erschüttern (PS2)

Wieder mal Regen in London! Doch der Fahrer sitzt perfekt im Vision CTEK K/2 (PC)

Auch den Heuliez Pregunta darfst Du fahren

Activision schickt Dich im selbst gebauten tollen Auto auf eine öde Piste.

SUPERCAR STREET CHALLENGE

Darf's auch etwas mehr sein? In der Designschmiede entsteht Dein Wunschmobil (PS2)

Solch edle Tropfen der Autoindustrie durftest Du noch nie genießen: Die Concept-Cars und Nobelflitzer in „Supercar Street Challenge" lösen bei jedem Autofan erhöhten Speichelfluss aus. **Du meinst, Dein Traumauto muss erst noch gebaut werden? Kein Problem: Im Stylingstudio bastelst Du Dir ganz leicht eine persönliche Karre.** Kombiniere verschiedene Karosserieteile, bis die Erfüllung auf vier Rädern vor Dir steht.

Anschließend trittst Du in Großstädten auf der ganzen Welt das Gaspedal durch. Wenn Du eine Meisterschaft gewinnst, motzt Du Dein geliebtes Schmuckstück weiter auf oder steigst in einen neuen Originalwagen um. Das klingt zwar vielversprechend, doch leider lässt die schlechte Präsentation die guten Ideen schnell vergessen: **Die Rennen sind so einfach, dass Du ohne Mühe aufs Siegertreppchen steigst. Eintönige Kurse und eine miserable Fahrphysik fahren schnell jede Motivation ins Grab.**

Dank der vielen guten anderen Rennspiele wie „Burnout" oder „Need for Speed 5" kannst Du diesen Flitzer getrost in der Garage stehen lassen.

PC PS2 E/D

Supercar Street Challenge
Rennspiel für Einsteiger

ca.40/60€ (80/120 DM) | Activision | 1-2 Spieler

Min. Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 95, 500 MB HD, 3D-Karte *Empf.:* Pentium III 800, 128 MB RAM, 500 MB HD, 3D-Karte

Grafik 4 Sound 5 Dauerspaß 4

+ Exklusive Wägen, im Stylingstudio kannst Du eigene Autos entwerfen

- Schlechtes Streckendesign, nervtötender Techno-Soundtrack, zu einfach

PC: Eine noch blassere Kopie der PS2-Vorlage. Spielt sich auch auf schnellen Rechnern nicht gut — **5+**

• unterstützt Dual Shock 2, 8-MB-Card

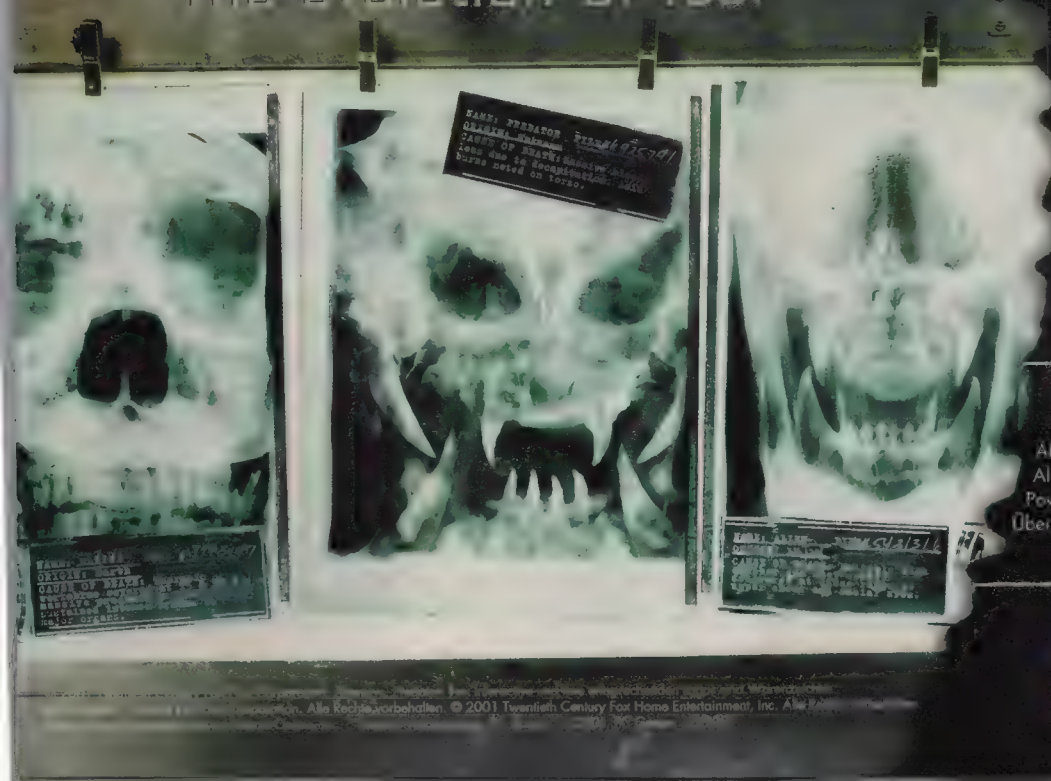
Grafik 4 Sound 5 Dauerspaß 4

PS2: Tolle Autos machen noch kein tolles Spiel: Die Rennen selbst sind ziemlich öde — **4**

Text: Daniel Blank

ALIENS 2 PREDATOR
The evolution of fear

Tauchen Sie ein in eines der actionreichsten Spiele, das es jemals gegeben hat. Übernehmen Sie die Rollen der tödlichen Rivalen: Alien, Predator oder Marine. „Licht aus, Sound an: Nur Kinder und Menschen mit Herzfehler lassen von diesem Schocker die Finger"*.



PC Action 11/2001 88%*
PC Games 12/2001 85%*

http://www.avp2.sierra.de

und für die echten Alien Fans die komplette Alien-Film-Saga als Powerpack jetzt auf DVD Überall im Fachhandel

FOX INTERACTIVE

SIERRA
www.sierra.de

© 2001 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

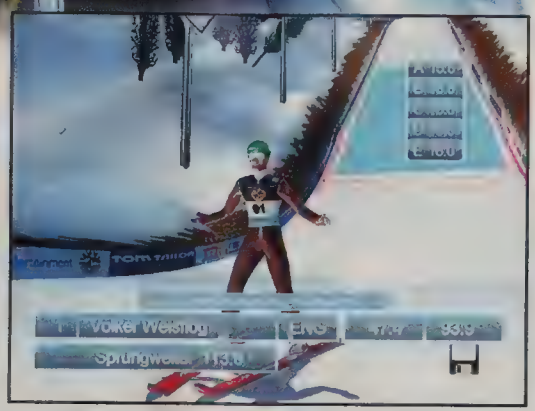
Zieh, Milkamann, zieh! Mit Martin Schmitt in der Spielpackung schaffst Du den RTL-Schanzenrekord ohne störende Frostbeulen.

Lizenzier' mich! Martin Schmitt ist der einzige Springer im Spiel, den es auch im echten Leben gibt

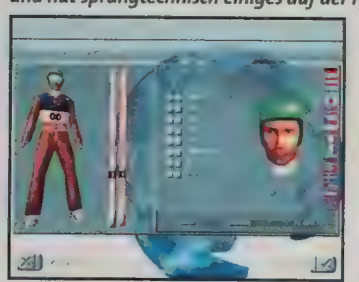
F/I/S Ski springen

RTL

Das umfangreiche Gegnerfeld wird vom Computer gesteuert und hat sprungtechnisch einiges auf der Pfanne



Nach sicherer Landung wird die Sprungweite angegeben und die fünf Schiedsrichter vergeben ihre Punkte



Bitte mit Plombe... Als Nachwuchsadler stehen Dir nur öde Klamotten zur...

...Verfügung. Richtig stylisches Material kannst Du erst mit Preisgeldern kaufen

Was ist lila, fliegt 200 Meter durch die Luft und bringt Mädchenherzen zum Schmelzen? Na klar, das kann nur Milka-Martin sein. Deutschlands Skisprung-Vorzeigeheld spielt in der 2002er- Ausgabe von RTLs Skisprung-Titel als prominenter Werbeträger mit.

Im aktuellen Spiel laden 20 Schanzen zum simulierten Skisprung ein. **Neben der beliebten Vier-Schanzen-Tournee und dem Weltcup kannst Du jetzt auch im Teamspringen und Skifliegen an den Start gehen.** Auf der Skiflugschanze im slowenischen Planica sind dann locker Weiten von über 200 Metern drin – vorausgesetzt, Du hast bis dahin die etwas nervöse Steuerung im Griff.

Eigentlich sind Start und Landung mit zwei Tastendrucks und etwas Steuerarbeit locker zu bewältigen. Mit dem Timing hat Entwickler VCC es dagegen übertrieben. Oft entscheiden Millisekunden zwischen einer sicheren Landung und dem herzhaften Biss in die Eisscholle. Etwas mehr Toleranz hätte es, zumindest im einfachen Modus, schon sein dürfen.

Mit ein wenig Übung lässt sich aber auch diese Hürde nehmen, und dann steht einer kurzweiligen Hüpfpartie nichts mehr im Weg. **Auf den ersten Wertungsplätzen sackst Du Preisgelder ein und kaufst dafür bessere Ausrüstung, stylische Outfits und spezielle Wachsmischungen.** Die sind besonders wichtig, denn ohne das entsprechende Gleitmittel ist Dein Springer nur eine lahme Ente. Stimmt der Skibelag, kann die Jagd nach Weitenrekorden beginnen.

Es ist kaum zu glauben, wie sehr ein paar Zentimeter mehr bei der Landung motivieren können! Bei so viel eisigem Vergnügen fallen auch die technischen Mängel in der Präsentation so gut wie nicht ins Gewicht. Obwohl Grafik und Sound erschreckend mager ausfallen, dürfen Funsportler mit dem „RTL Skispringen 2002" abheben.

Rutsch, Abflug, Einschlag

1. Du startest Deinen Adler mit einem Tastendruck. Achte auf den Wind!

2. Mit leichten Mauskommandos hältst Du den Springer in der Spur

3. Er erreicht den Schanzentisch und hebt auf Knopfdruck ab

4. Mit sanften Steuerbefehlen wird der Seitenwind ausbalanciert

5. Kawumm. Zu spät gedrückt – Martin schmatzt sitzt auf dem Po

PC D

RTL Skispringen 2002

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 30 €/ 60 DM | RTL Playtainment | 1-4 Spieler

Min.: Pentium II 300, 64 MB RAM, Win 95, 435 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium III 700, 128 MB RAM, Win 95, 435 MB HD

Grafik 4 Sound 4 Dauerspaß 2

Unkomplizierter Einstieg, spaßiger Gruppenmodus, viele Extras und nette Details

Übertrieben feinfühlige Steuerung, keine echten Springernamen

Technische Macken, dafür fast volle Punktzahl auf der Skisprung-Kurzweilskala

2

geplant für PS

Text: Volker Weitz

JURASSIC PARK

Scan Command™

PC CD-ROM + Scanner

Scanne den Barcode!

3 348542 119635

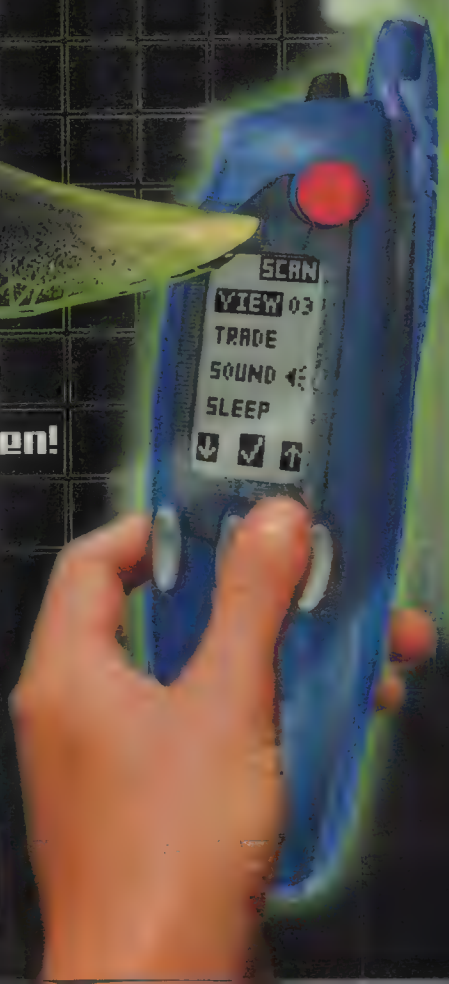
Deine Mission:

Züchte deinen Champion-Dinosaurier um die bösen Pläne der Wissenschaftler zu durchkreuzen!

Deine geheime Waffe:

Der ScanCommand!

Du bist der einzige ScanCommand Agent, der auf der Jurassic Park Insel für Ruhe und Ordnung sorgen kann. Scanne Barcodes um mehr kraftvolle DNA-Sequenzen für den Aufbau deines Dino-Teams zu erhalten. Kämpfe gegen böse Dinosaurier und durchkreuze die Pläne der verrückten Wissenschaftler!



www.scan-command.com

UNIVERSAL

Knowledge Adventure

Jurassic Park Interaktiv Spiel © 2001 Universal Studios, Inc. Jurassic Park ist ein eingetragenes Warenzeichen und fällt unter das Copyright der Universal Studios und Amblin Entertainment, Inc. Lizensiert durch Universal Studios Licensing, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

PC Spiel für Kinder ab 8 Jahren!

Kenji ist im Kampagnen-Modus der Hauptheld

Kawumm! Es lohnt sich immer, ein paar explosive Kanoniere dabeizuhaben

BATTLE REALMS™

Schwerter, Sumo, Samurai: Ubi Soft will mit fernöstlichem Strategie-Charme europäische Spielerherzen erobern.

Ohne Reis kein Preis: Der Start in die Mission

1 Bau zu Beginn in der Nähe eines Reisfelds und eines Wasserlochs...

2 ...Deine erste Hütte und ernte, was das Zeug hält

3 Jetzt folgt die erste Trainingsbaracke. Es empfiehlt sich, dass...

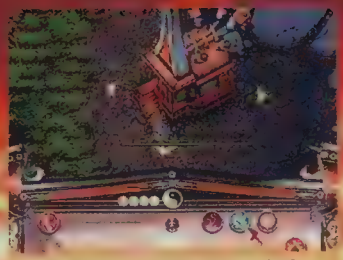
4 ...zwei Bauern die großen Häuser errichten – es geht schneller

Deine Basis wächst, die Bauern schneiden brav Reis, Deine Armee nimmt Form an. Plötzlich ein bekanntes, aber unschönes Geräusch: Alarm vom Wachturm. Horden des ekligen Lotus-Clans fallen über Deine Siedlung her. Ihre Riesenmesser zerschneiden unterschiedslos Bauer wie Geisha. Deine Helden und Samurai machen zwar kurzen Prozess mit den flinken Angreifern, können aber nicht überall gleichzeitig anpacken. Da setzt Du die Spezialität Deines Wachturms ein: Auf Knopfdruck lähmt er alle Gegner in der Nähe für ein paar Sekunden – Zeit genug, die Lotus-Horde aufzureiben.

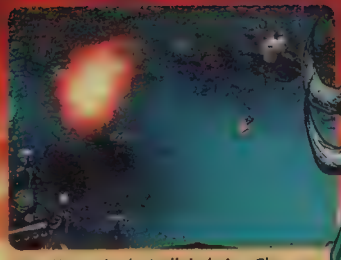
Ubi Softs Echtzeit-Strategiespiel „Battle Realms" stammt von Ed del Castillo, dem Spieldesigner von „Command & Conquer". Doch im Vergleich zu diesem Westwood-Klassiker geht Ed hier neue Wege: Kampftaktik statt Massenschlachten, schlichtes Dorfmanagement statt Basen-Boom. Da die Vergangenheit aber viele Menschen einholt, wurde auch dieses mutig ausgedachte Spielkonzept nur halbgar umgesetzt: Die größte Armee bleibt auch in „Battle Realms" die stärkste, ohne Basisbau tut sich gar nichts, und besonders später in den Levels erwischt sich der Spieler bei bekannten „C&C"-Taktikzügen.

Dabei lässt sich das 3D-Strategical gut an: **Zu Beginn wärmst Du Dich im Tutorial auf und fuchst Dich in die allgemeinen Spielbedingungen ein. Im „Skirmish"-Modus schlägst Du eine kleine Mittagspausen-Schlacht ganz ohne Folgen, während in der Kampagne die Story um Held Kenji gewoben wird.** Dessen Name ist Programm: Die Welt von „Battle Realms" baut auf japanischer Geschichte und fernöstlichen Sagen auf. So erinnert die Story an (inzwischen auch im Westen abgedroschene) Samurai-

Kämpfe bringen die nützlichen Yin- und Yang-Punkte (am unteren Rand)...



...mit denen Du daheim dauerhafte Verbesserungen erforschen kannst



Der Kanonier hat allein keine Chance, sondern nur im Pulk

Eine große Rolle spielen Heldencharaktere, die Zen Master

Du kannst herumliegende Felsbrocken effektiv durch die Gegend schubsen

In die Falle gegangen: Durch den Lotus-Zauber entgleiten die Samurai Deiner Kontrolle

Die vier Clans

In der Kampagne spielst Du entweder den Drachen- oder den Schlangen-Clan. Lotus- und Wolf-Clan kannst Du nur im Mehrspieler-Modus anwählen.

1 Der Drachen-Clan

Der Mitglieder des noblen Drachen-Clans bauen auf Gerechtigkeit und Tradition. Ihr Aushängeschild: mächtige Samurai und Kanoniere

2 Der Schlangen-Clan

Eigentlich eine Ansammlung von Banditen, aber nicht ohne Charme. Besonders der fiese Necromancer wird Taktikern gefallen

3 Der Wolf-Clan

Dieser Clan wirkt wie eine Mischung aus Naturschützern und Waffennarren. Die Möglichkeit, Wölfe zu züchten, macht ihn einzigartig

4 Der Lotus-Clan

Schwarz, giftig und gemein: Lotus-Jünger lechzen nach Blut und kennen das Wort Ehre nicht – das macht diesen Clan so interessant

kommt-nach-Jahren-zurück-und-befreit-sein-Dorf-von-den-bösen-Unterdrückern-Geschichten. Das Schöne an diesem Kampagnen-Modus: Du kannst auf einer Landkarte die nächste Provinz anklicken, die Du befreien willst, und auf diese Weise den groben Spielverlauf selbst gestalten.

In den Missionen selbst wartet allerdings kaum Abwechslung auf Dich: Die Ziele? Fast immer dieselben. Die Vorgehensweise? Ebenfalls. Die Aufträge unterscheiden sich nur durch die Kampfgebiete, die Tier- und Pflanzenwelt und die Anzahl der freigegebenen Gebäudetypen. Immer suchst Du Reisfeld und Wasserloch, immer baust Du Häuser und wartest darauf, dass möglichst viele Bauern erscheinen. Diese Bauern schickst Du in die heiligen Kriegerhallen, und dann jagen sie den Feind – immer dasselbe überraschungslose Lied.

Schade, „Battle Realms" hätte gerade in dieser Beziehung punkten können. Es macht nämlich trotzdem Spaß: Optisch und atmosphärisch ist das fernöstliche Strategiefest eine Klasse für sich. Auch die Einheitenvielfalt und die Unterschiede zwischen den vier Clans sind famos. Je nach Clan erziehst Du Deine Bauern nicht nur zu einfachen Speer- oder Schwertkämpfern und Bogenschützen. Besondere Gebäude erlauben Dir vielmehr, Clan-eigene Spezialkräfte zu entwickeln und Deine Einheiten sogar zu kombinieren.

Schickst Du zum Beispiel einen fertigen Speerkämpfer in die Bogenschule, entwickelt er sich zum Ronin-Kämpfer. Jagst Du ihn noch in die Alchemisten-Hütte, kommt ein ausgewachsener Samurai heraus. Jede Einheit bietet besondere Vorzüge und Nachteile – sie lässt sich bei Bedarf an einem Schrein sogar noch mit zusätzlichen Special Moves ausrüsten.

Dank dieser Fülle an Kämpfern haben Spieler mit Hang zu ausgeklügelter Taktik am meisten Spaß. Doch den vermiest man ihnen stellenweise, wenn die Kämpfer nicht immer machen, was sie sollen. Da greifen sie Feinde in der Nähe ungefragt an und verfolgen sie, Formationen sind ein Fremdwort und größere Gefechte verlaufen unübersichtlich. Das Ableben einer ganzen Truppe teuer erzogener Samurai erfolgt teils so schnell und ohne eigenes Zutun, dass der „Quit"-Button häufiger aus Frustration gedrückt wird als aus anderen Gründen.

In Sachen Präsentation und Stimmung ist „Battle Realms" eine Offenbarung. Doch in spielerischer Hinsicht hätte man das Strategical noch ausbauen müssen – der eine oder andere Tag Weiterentwicklung hätte da gut getan. Fazit: Schöner als „Empire Earth", aber nicht besser.

PC D

Battle Realms

Echtzeit-Strategie für Fortgeschrittene

ca. 45 €/90 DM | Ubi Soft | 1-8 Spieler

Min: CPU mit 400 MHz, 64 MB RAM, Win 98, 600 MB HD. *Empf*: Pentium III, 128 MB RAM, Win 98, 600 MB HD, GeForce2-Karte

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Toll animierte und interessante Einheiten, stimmungsvolle Präsentation

Zu wenig Abwechslung bei den Missionen, unübersichtliche Kämpfe

Strategiespiel für Japan-Fans mit tollen Clans, famoser Grafik und Mängeln bei den Missionen

2+

Höllisch gefährlich: der Zauberer des Lotus-Clans

Text: Knut Gollert

Virtua Tennis 2™

– SEGA PROFESSIONAL TENNIS –

Power-Aufschlag: Wenn Du den Kraftbalken ganz auffüllst, blinkt er rot

SCREENFUN AWARD

Mächtig: Der Center-Court in Japan liegt auf einem luftigen Wolkenkratzer

Jedes Spiel ein Treffer: Mit „Virtua Tennis 2" schmettert Sega die gesamte Konkurrenz erneut ins Aus!

SCREENFUN AKTION!

Matchball! Wir verlosen 4 von Tommy Haas handsignierte Dreamcast-Konsolen mit „Virtua Tennis 2". Wie Ihr mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 194.

Reich' mir deine Hände, wir schaffen noch die Wende: Tommy Haas und Serena Williams glauben fest an sich

Nicht nur Jelena Dokic muss sich strecken, auch ihr Schatten macht sich lang

Mix it, Baby: Beim gemischten Doppel kommt es zum Kampf der Geschlechter

Keine Frage: „Virtua Tennis" fesselte selbst Sportmuffel ans Gamepad. Jetzt holt Sega zum nächsten Schlag aus: Teil zwei der Court-Action beruht auf keinem Automaten-Vorbild, sondern wurde direkt für die Dreamcast entwickelt. Dabei gesellen sich acht weibliche Tennisprofis zur einst einsamen Herrenriege. Zwar spielt Anna Kournikova aus Lizenzgründen nicht mit, aber Monica Seles, Mary Pierce und Venus Williams geben auf Sand, Gras und Teppich auch eine äußerst gute Figur ab.

Mehr Courts denn je: Stolze 28 Plätze rund um den Globus kannst Du freispielen – von der beschaulichen Clubanlage bis zum Riesenstadion. Besonders gelungen: Je nach Sonnenstand ziehen die Recken unterschiedlich lange Schatten über den Boden. Sega verpasste zudem den Spieler-Animationen einen sauberen Feinschliff. Die Profis bewegen sich dynamischer, die Schläge erfolgen kraftvoller.

Damit der Motivation auch auf lange Zeit nicht die Puste ausgeht, haben die Programmierer den „World Circuit"-Modus gehörig erweitert: Du erstellst im Spieler-Editor einen weiblichen und männlichen Profi und verbesserst ihre Fähigkeiten im Training, um gut gerüstet die ersten Turniere in Angriff zu nehmen. Verdientes Preisgeld steckst Du in hochwertige Ausrüstung oder bessere Partner für Doppelturniere.

Die ausgefuchsten Computergegner fordern Dich mit verbisseneren Ballwechseln. Du nagelst den Gegner an der Grundlinie fest, um ihn darauf mit einem eleganten Stopp zu foppen. Erwartet der Computer einen Longline gespielten Ball, erwischst Du ihn mit einem Cross auf dem falschen Fuß.

„Virtua Tennis 2" stampft die Konkurrenz spielerisch in den Boden und bleibt Nummer eins der Weltrangliste. Eine Sache zwingt Sega aber noch in den Tie-Break: Die Matches erstrecken sich wieder nur über einen Gewinnsatz.

DC D

Virtua Tennis 2

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 45 €/90 DM | Sega/Big Ben Interactive | 1-4 Spieler

- unterstützt VM, 60-Hz-Modus, VGA-Box

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Makellose Optik, intuitive Steuerung, lange motivierend, ausgezeichnete Soundeffekte

Maximal ein Gewinnsatz, sehr knackiger Schwierigkeitsgrad, fade Musik

Hart, schnell, anspruchsvoll: „Virtua Tennis 2" sieht blendend aus und spielt sich grandios!

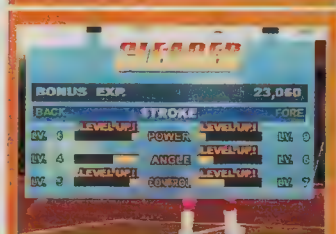
1

Text: Michael Stapf

Der Karriere-Modus

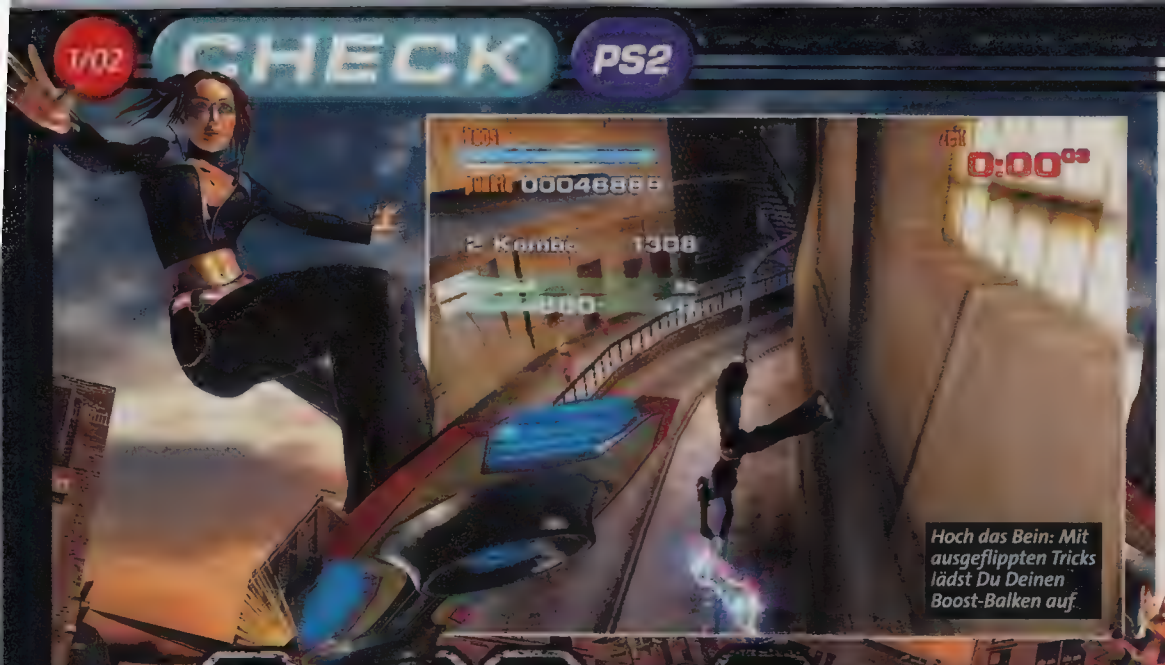
Die Auswahl: Auf der Erdkugel checkst Du Trainingsmöglichkeiten ab

Die Arbeit: Schmettere die Panzer, die mit Bällen schießen, aus dem Feld



Die Abrechnung: Deine Mühen werden mit Fähigkeitspunkten belohnt

Ganz oben
Auf der Fun-Skala
D2_Load-A-Game ist die derzeit
beste Spieleplattform
fürs Handy.
Bild am Sonntag
D2_Load-A-Game
Die spannendsten Download-Spiele fürs Handy gibt's bei D2 Vodafone. Probieren Sie's aus: einfach runterladen und losspielen. Und Ihren Highscore stellen Sie dann ins Internet. Gönnen Sie sich Spaß vom Feinsten mit D2-Load-A-Game!
Funktioniert mit den Handys Philips Xenium 9@9, Philips Az@ius 288, Trium Neptune Load-A-Game und Sagem MW3026 Load-A-Game, weitere Game-Handys folgen bald.
vodafone
D2_live dabei



Hoch das Bein: Mit ausgeflippten Tricks lädst Du Deinen Boost-Balken auf

airblade

Skaten im Winter tut weh? Dann sag den ollen Rollen doch Ade und schwing Dich auf Criterions „AirBlade“.

Es ist so gemütlich in der WG von Kat, Ethan und Oscar – genau bis zu dem Tag, an dem Oscar ein neuartiges Skateboard von seiner Arbeitsstelle bei der GCP mitgehen lässt. Prompt stürmen die Sicherheitsleute seiner Firma die Wohnung, Ethan kann sich gerade noch mit dem AirBlade davonmachen, und seine festgehaltenen Mitbewohner versuchen, ihm über Funk zu helfen.

Um Deine Freunde zu befreien, schlägst Du in Ethans Rolle einen langen Weg ein. **In jedem Level gilt es allerhand zu erledigen: Wachleute stellen sich Dir in die Quere und Du setzt sie durch Tricks außer Gefecht. Anschließend zerstörst Du Aufzüge und Schilder durch Grinds und Grabs.** In jedem Level „erbladest“ Du Dir den Weg zum Ausgang. Nach einer kurzen verbindenden Zwischensequenz stehst Du an einem neuen Schauplatz und vor neuen Herausforderungen.

Wer einmal „Tony Hawk's Pro Skater“ gespielt hat, kommt mit der Steuerung sofort zurecht. Neu ist die Möglichkeit, sich an Baugerüsten und Laternenpfählen entlangzuschwingen. Wie ein Großstadt-Tarzan hangelst Du Dich von einer Stange zur nächsten – manchmal bleibt nur dieser Weg, um die Aufgaben zu erfüllen.

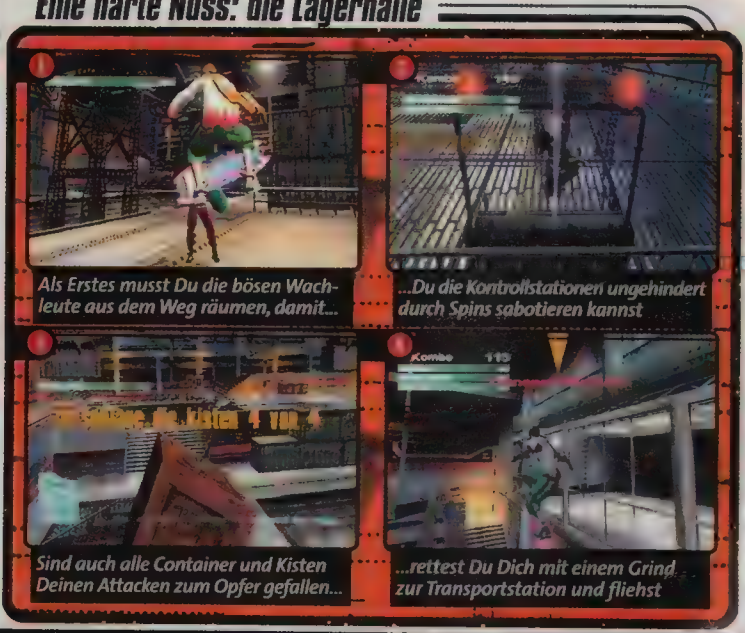
Nun aber kommt der Hammer: Bei Tonys Skaterorgien durftest Du die Levelziele in beliebiger Reihenfolge abhaken. **Bei „AirBlade“ dagegen musst Du alle Aufgaben eines Levels in einem Anlauf erfüllen. Gelingt Dir das nicht vor Ablauf der vorgegebenen Zeit, fängst Du den Spielabschnitt wieder von vorne an.** Zu oft schmeißt Du deshalb gefrustet das Board in die nächstbeste Ecke.

Wer hier aber hartnäckig bleibt, wird spätestens im Punktejagd-Modus feststellen, dass sechs Levels einfach zu wenig sind. Darüber tröstet auch der futuristische Soundtrack nicht hinweg. Schade: Ein paar Schauplätze mehr und eine vernünftige Speicherfunktion hätten aus „AirBlade“ einen wahren „Skaterkiller“ gemacht.

Schwindelfrei? Bei den witzig designten Levels musst Du viel Mut beweisen

Kickflip mal anders: Mit dem AirBlade landest Du immer butterweich

Eine harte Nuss: die Lagerhalle



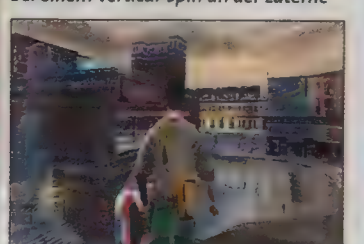
Als Erstes musst Du die bösen Wachleute aus dem Weg räumen, damit...

...Du die Kontrollstationen ungehindert durch Spins sabotieren kannst

Sind auch alle Container und Kisten Deinen Attacken zum Opfer gefallen...

...rettest Du Dich mit einem Grind zur Transportstation und fliehst

Die hübsche Kat vergnügt sich bauchfrei bei einem Vertical-Spin an der Laterne



Notbremse: Weißt Du mal nicht weiter, steig einfach ab und sieh Dich um!

PS2 D

AirBlade

Actionspiel für Profis

ca. 60 €/120 DM | Criterion/Sony | 1-2 Spieler

- unterstützt 8-MB-Card, Dual Shock 2, Dolby-Surround, 16:9-Modus

Grafik 1 Sound 2 Dauerspaß 3

Sehr abwechslungsreich, schnelle und beeindruckend schöne Grafik

Viel zu schwer, oft ungünstige Kameraführung, zu wenig Levels

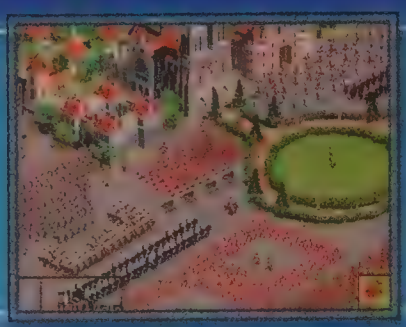
Auf in die Zukunft: Auch Filmheld Marty McFly würde diese turbulente Gleiterei lieben

2+

Text: Daniel Blank

Cossacks

The Art of War



Die offizielle Erweiterung für den Welthit »Cossacks - European Wars«!

Den Einzelspieler erwarten neue Missionen und umfangreiche neue Kampagnen mit regelbarem Schwierigkeitsgrad. Die Multiplayer-Spieler kämpfen fortan um die besten Plätze in der neuen Weltrangliste. Beide können die vielfältigen neuen Karten- und Startoptionen genießen, z.B. Start mit Großarmee, Blockhäusern, Friedenszeit u.v.m.

Neue Schiffe, neue Nationen, ein Karteneditor und die Möglichkeit, Allianzen mit dem Computer zu bilden, Ressourcen zu tauschen, den Start eines Spiels zu konfigurieren und aufzuzeichnen machen Cossacks zu einem neuen Erlebnis.

gameshop
"Tolle Erweiterung des Strategieknüllers - eigentlich weit mehr als nur ein schlichtes Add-On."
Oktober 2001

RELEASE:
16. November 2001

- 5 neue Kampagnen (mit insgesamt 30 neuen Missionen): Preußen, Österreich, Sachsen, Algerien, Polen
- [illegible] mit gemischtem Terrain
- [illegible] neue Nationen ([illegible] & Dänemark)
- 7 neue Schiffe
- 8 neue Einzelmissionen
- [illegible] historische Schlachten
- 4 wählbare Schwierigkeitsgrade
- Neues Multiplayer-Spiel: "Gebietseroberung"
- Befehle im Pause-Modus vergeben
- Neue Befehle: Bewachen, Patrouillieren, indirektes Feuern für Kanonen ...
- Eine virtuelle Kamera zeichnet das Spiel auf
- Verbesserte KI (Arbeiter besetzen Minen automatisch), verbesserte Steuerung.
- Karteneditor
- Global Rating System (Weltrangliste)
- Allianzen mit computergesteuerten Nationen
- Bis zu 16fach größere Karten
- Umfangreiches deutsches Handbuch

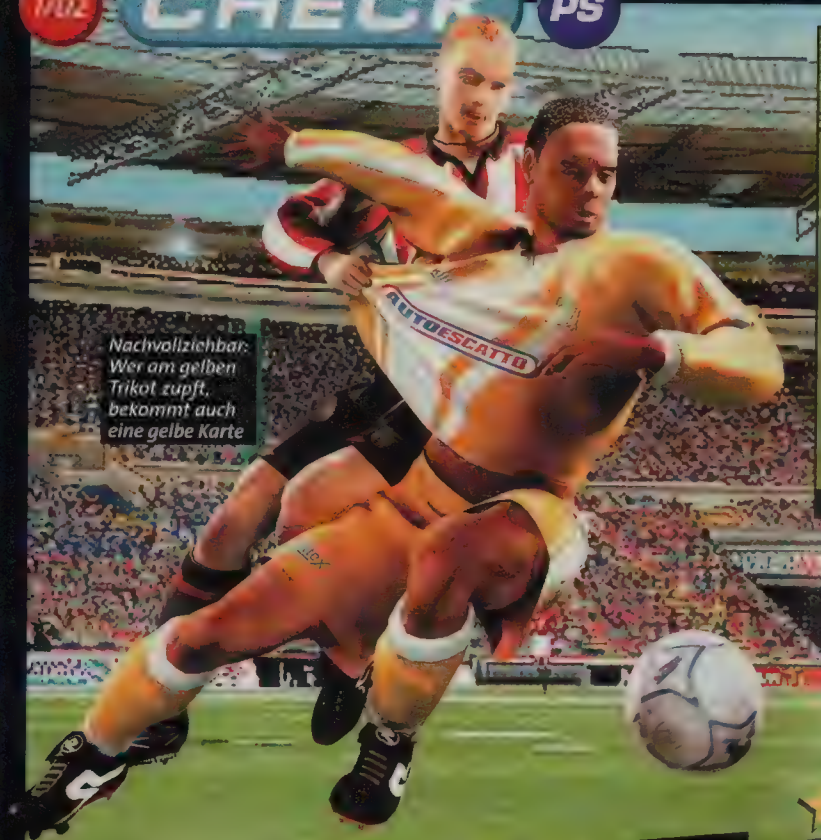
Offizielles Add-On und Gewinner des Goldenen Computers 2001 "Cossacks - European Wars"

Das offizielle Add-On

GAME WORLD

www.cossacks.de www.cdv.de tel. 0700-CDVGAMES

cdv



Nachvollziehbar: Wer am gelben Trikot zupft, bekommt auch eine gelbe Karte

Das vorbereitete Match läuft beschleunigt ab und dauert nur wenige Minuten

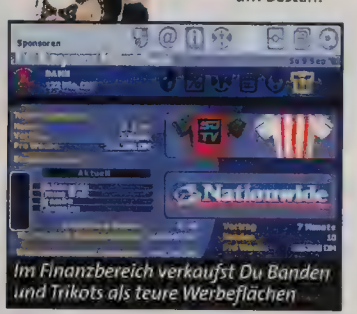
Nach Wunsch - zeigt das „Sportstudio" nochmal die Höhepunkte der Partie in 3D

BDFL Manager 2002

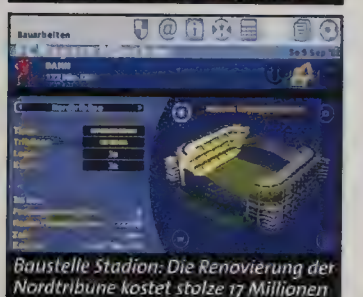
Zur Meisterschaft mit Manneskraft: Zieh als Manager die Fäden in Deinem Lieblingsteam!

Der Trainer kann es halt am besten!

Nur nicht den Überblick verlieren – die Konkurrenz lauert schon...



Im Finanzbereich verkaufst Du Banden und Trikots als teure Werbeflächen



Baustelle Stadion: Die Renovierung der Nordtribüne kostet stolze 17 Millionen

Rotationsprinzip und Viererketten: Im „BDFL Manager 2002" stellst Du wieder Dein Talent als Fußball-Manager unter Beweis. **Als Vereinsboss kommandierst Du die Mannschaft herum, kümmerst Dich um Spielertransfers, schließt Sponsorenverträge ab und lässt am Stadion schrauben.** Praktisch: Fühlst Du Dich bei allem Talent von dem umfangreichen Manager-Paket überfordert, stellst Du einfach fähiges Personal ein, das selbständig Werbeflächen vermarktet und Trainingspläne für die Spieler entwickelt.

Deinen Arbeitsplatz wählst Du im deutschen oder englischen Fußballverband, entweder in der ersten oder zweiten Liga. Natürlich tummeln sich auf dem Transfermarkt auch Stars anderer internationaler Vereine: Wenn es Dein Budget zulässt, lockst Du vielleicht „echte" Stars wie Figo und Zidane in Dein Dream-Team...

Über die Schultertasten navigierst Du Dich problemlos durch die Menüs, jonglierst mit verschiedenen Aufstellungen und variierst die Spieltaktik. Hilfreich für die Strategieplanung: eine Analyse des nächsten Gegners abrufen.

Nebenbei verwaltest Du die Finanzen und behältst immer den Transfermarkt im Auge. Ein Blick sollte zudem öfters auf die umfangreichen Tabellen und Statistiken fallen – hier finden selbst Experten noch wissenswerte Infos. Nach Beenden aller Einstellungen springst Du im Kalender zur nächsten Partie. **Im Zeitraffer verfolgst Du das stattfindende Match, nimmst Auswechslungen vor oder schickst mit einem Tastendruck taktische Änderungen aufs Spielfeld.**

Technisch verkauft sich die umfangreiche Simulation unter Wert. Der Sound enttäuscht mit spärlichen Effekten und zerstreuten Kommentaren von Paul Breitner. Musik? Fehlanzeige! Auch bei der Optik fehlt die Leistungssteigerung: Übersichtlichkeit und Funktionalität herrschen in den sterilen Menüs, und die trägen 3D-Sequenzen nach jeder Partie verbannst Du fix vom Bildschirm!

Spielerisch unangefochten: „BDFL Manager" verteidigt auch im 2002er-Update souverän den Titel. Unterhaltsamere Genre-Vertreter finden geduldige Rasentaktiker nur auf dem PC. So bleibt nur noch die Frage, ob lediglich die frischen Saisondaten Grund für eine Auswechslung sind. Sonstige Verbesserungen zum erst sieben Monate alten Vorgänger findest Du nämlich kaum: Auch die unglaublich langen Lade- und Speicherpausen sind wieder mit von der Partie.

PS D

BDFL Manager 2002

Sportsimulation für Einsteiger bis Profis

ca. 45 €/90 DM | Codemasters | 1-2 Spieler

• unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 3 | Sound 4 | Dauerspaß 1

Übersichtliche Menüs, problemlose Steuerung, aktuelle Spielerdaten

Dürftiger Sound, benötigt eine komplette Memory Card, lange Ladezeiten

Der Winter kann kommen: Inhaltlich starkes, aber schwach präsentiertes Manager-Update

2

geplant für PC

Text: Michael Stapf

Nett: Die rotgelbe Linie zeigt in der Sofortwiederholung die Flugbahn des Balls an

Sonne hinter der Flutlichtanlage, Flaggen am Tribünendach – hübsche Stadien

Originalteams spielen nicht mit – statt des „FC Bayern" kickt hier „MünchenWeiß"

DAVID BECKHAM SOCCER

Die Frauen lieben ihn, Fußball-Fans finden ihn zu arrogant: David Beckham

Böses Foul: Hier kannst Du den Spielspaß in die Tonne treten.

Viele deutsche Fans hat der markante Glatzkopf nach seinem entscheidenden Treffer in der WM-Qualifikation gegen Griechenland nicht mehr. Doch es gibt leider noch mehr Gründe, warum „David Beckham Soccer" hier nur wenige Anhänger finden wird...

Dabei bietet Ubi Softs Action-Kick durchaus was fürs Auge: stimmige Effekte und komplexe Stadionbauten. Die Spielermodelle jedoch hat man klobig und schwach animiert, aussagekräftige Gesichtsregungen gibt es keine. Eine extralange Nase zeigen Dir die Entwickler nur bei der Spielbarkeit: **Die durchwachsene, umständliche Steuerung reagiert träge und bietet kaum Raffinessen.** Und weil der Spielerwechsel nur selten vernünftig klappt, verteidigt Deine Abwehr nicht nur schlecht, sondern auch meistens ohne Dich.

Schade, denn bei den Turnier- und Saisonmodi strengten sich die Macher richtig an. **Das durchdachte Training macht sogar zeitweise Spaß – aber da sind auch nur selten Gegner mit auf dem Platz.**

Beim Freistoßtraining schlenzt Du den Ball über die Mauer auf die blinkenden Tafeln

David Beckham Soccer
Sportspiel für Fortgeschrittene

ca. 30 €/60 DM	Rage/Ubi Soft	1-2 Spieler

- unterstützt Memory Card, Dual Shock, 16:9-Modus

Grafik	Sound	Dauerspaß
2	4	5

Fünf europäische Ligen, guter Trainingsmodus, 50 Nationalteams, echte Spielernamen

Holprige Steuerung, fragliche Ballphysik, Sinnlose Kommentatoren-Sprüche

Fußball ist Dein Leben? Dann quäl Dich nicht mit „DBS", zock lieber „Pro Evolution 2"!

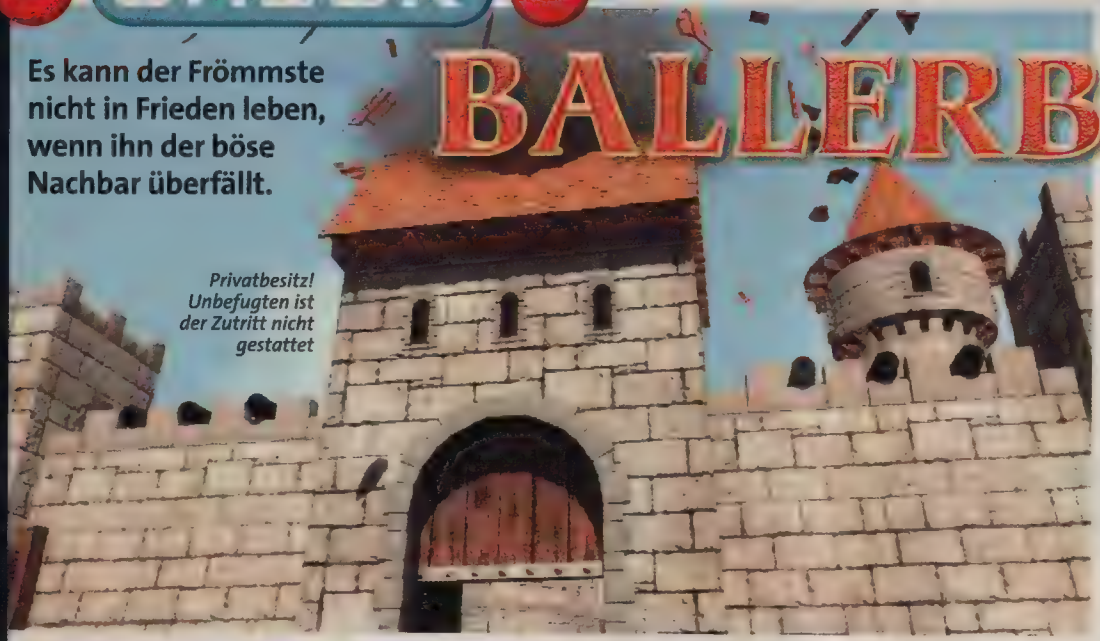
4-

geplant für Xbox, PS2, GBA, GBC

Text: Michael Stapf

BALLERBURG

Es kann der Frömmste nicht in Frieden leben, wenn ihn der böse Nachbar überfällt.



Privatbesitz! Unbefugten ist der Zutritt nicht gestattet

Wenn sich heute zwei Nachbarn nicht grün sind, treffen sie sich vor Gericht. Im schlimmsten Fall hat man einen grenzüberschreitenden Apfelbaumzweig abgesäbelt oder die feindliche Einfahrt des Gegners zubetoniert. Im Mittelalter dagegen fuhren gleich schwerere Kaliber auf. Wenn hier Streit ausbrach, sprachen oft nur noch die Kanonen miteinander.

In Ascarons „Ballerburg" tauchst Du ganz tief ein in diese feurig bunte Welt der zwischenmenschlichen Beziehungen. Bis zu vier Burgherren treffen sich in einer halbwegs hübschen 3D-Welt. Deine Aufgabe ist klar definiert: die Burgen Deiner Nachbarn möglichst zügig zerbröseln und gleichzeitig weiter am eigenen Bollwerk basteln.

Für die Abrissarbeiten stehen Dir im Lauf der Handlung zwölf unterschiedliche Großwummen bereit. Mit eher mickrigen Katapulten ballerst Du als Neuling. Raketenwerfer, Mörser und Bomben darfst Du erst nach einigem Forschungsaufwand einsetzen. Bei allen Waffen stellst Du selber den Schusswinkel, die Pulverladung und die genauen Zielkoordinaten ein. Ob's beim Feind ordentlich einschlägt, zeigt eine informative Zielsicht.

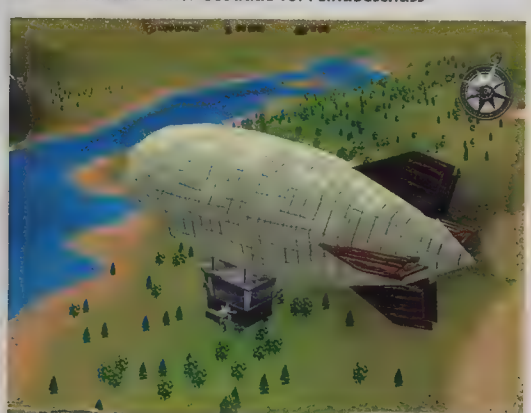
Sprechen die Waffen gerade nicht, bastelst Du in einem sehr einfach gehaltenen Aufbau-Modus an Deiner Burg. Wer fleißige Bauern ansiedelt, dessen Goldschatz wächst. Im Zauberturm hecken Magier Angriffs- und Verteidigungshexereien aus, in der Schmiede entstehen Verbesserungen für Deine Waffen.

Besonders wichtig: Mit Steuergeldern errichtest Du dicke Burgmauern, die Häuser und Waffen vor Feindbeschuss schützen. Das alles wird mit wenigen Mausklicks geregelt und überfordert nicht einmal den Ballermann-Nachwuchs.

Das war's aber mit den strategischen Möglichkeiten. Ausgefuchste Taktiker atmen schnell dünne Motivationsluft. Macht aber nichts – „Ballerburg" spielt offen mit niederen Instinkten und bietet Revierverteidigung und sorgenfreies Ballern.

„Auf diese Steine können Sie bauen...": Dicke Mauern nützen Dir beim Schutz Deiner Gebäude vor Feindbeschuss

Daneben! Der Burgnachbar zielt auf Deine Haubitze, schießt allerdings eine feurige Fahrkarte ins Nirgendwo



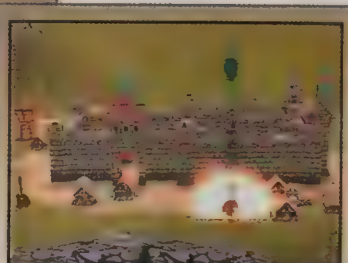
In der Waffenschmiede erforschen Deine Mannen auf Knopfdruck einen praktischen Zeppelin. Mit einer Bombe an Bord...

...fliegt er zur feindlichen Burg und macht dort Kleinholz aus der schicken Befestigungsanlage

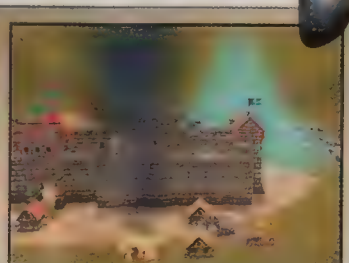
Die Kanoniere folgen Deinen Befehlen

Ein warmer Gruß

1. *Schuss! Dein geladenes Katapult ist auf die feindliche Burg ausgerichtet*



2. *Treffer! Die abgefeuerte Brandbombe schlägt vor den Burgmauern ein*



3. *Abgewehrt! Mit einem Zauber löscht der feindliche Magier das Feuer*

PC D

Ballerburg

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 40 €/80 DM | Ascaron | 1-4 Spieler

Min.: Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 95, 460 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, Win 95, 700 MB HD

Grafik 4 Sound 2 Dauerspaß 2

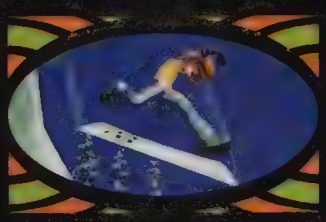
Einfache Steuerung, leichter Einstieg dank gutem Tutorial, witzige Waffen

Auf Dauer vertrauter Spielverlauf, nicht immer ruckelfreie Grafik

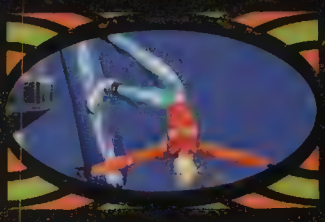
Unkomplizierte Action-Bombe mit einem Schadenfreude-Nachbrenner, der motiviert

2-

Text: Volker Weitz

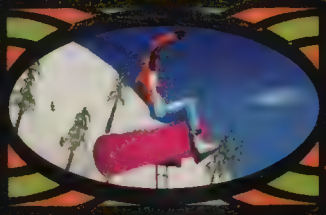


INSANE TRICKS



UNSPOILED • TERRIFIED VIEWS MOUNTAIN CREATURES

DEFY GRAVITY



SSXTRICKY
.EA.COM

PlayStation.2

PlayStation.2

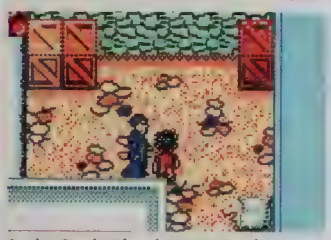
©2004 Electronic Arts Inc. EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo, EA SPORTS BIG und das EA SPORTS BIG-Logo sind Marken [illegible] Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. EA SPORTS™ und EA SPORTS BIG™ sind [illegible]. "PlayStation" und das "PS" Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc.

GAME BOY COLOR

Harry Potter und der Stein der Weisen

Action-Adventure für Einsteiger

ca. 40 €/80 DM | EA Games | 1 Spieler



In der Stadt: Plaudere mit Zauberern und kauf Kräuter bei Händlern ein

Geh auf die Zauberschule und erforsche den magischen Kerker! EA verwandelt die berühmte Buchvorlage in ein friedliches Adventure. Darin kämpfst Du mit Ratten und Geistern, suchst Schlüssel und plauderst mit Professor Dumbledore, Draco Malfoy und anderen „Harry Potter"-Figuren. Zudem sammelst Du Zauberkarten, zum Tauschen übers Linkkabel.

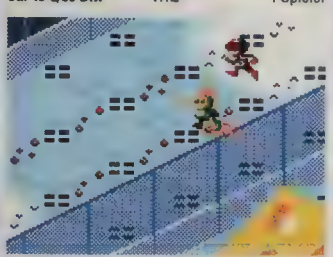
EA hat die „Harry Potter"-Welt ordentlich umgesetzt, den Witz der Bücher fängt das Spiel aber nicht ein.

Nicht so spannend wie die Schmöker. Nur für echte Potter-Fans interessant — 3

Micro Maniacs

Rennspiel für Einsteiger

ca. 40 €/80 DM | THQ | 1 Spieler



Stupide Sprinter: Die Computergegner nutzen ihre Waffen nur selten

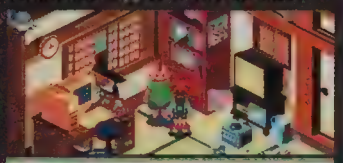
Die „Micro Maniacs" sind zwölf winzige Superhelden. Jeweils vier sprinten auf Küchentisch und Fußboden um die Wette: Du springst mit Roboter Waldo oder Schattenmädel über Käseschanzen und rutschst durch Tintenpfützen. Flammenwerfer und Laser verscheuchen Deine Gegner.

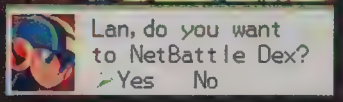
Die 37 kurzen Rundkurse kennt man schnell auswendig – ohne echte Mitspieler wird das Bolzrennen eintönig. Die „Micro"-Rasereien machen wie beim Playstation-Vorbild nur als Mehrspieler-Wettbewerb Laune.

Fun-Rennen, das ohne Mehrspieler-Modus aber schnell langweilt — 3

Besser als jeder Virenscanner: Megaman putzt die Computerplatte!

Seltsame Wesen: Grüne Hilfsprogramme verraten Schlupflöcher und Schätze

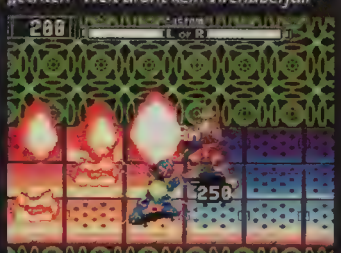




Wer hat den besten Virenkiller? Für den Sieg kassierst Du wertvolle Bookmarks

Numberman (l.) kann gut mit Zahlen umgehen

Entspannter Einkaufsbummel: In der „echten" Welt droht kein Virenüberfall



Feuervirus: Auf der rechten Seite bist Du vor dem Flammenwerfer sicher

Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Megaman als Virenkiller: In seinem ersten Rollenspiel erkundet der sympathische Roboter den Cyberspace.

Egal ob Kühlschrank oder Auto, in der Zukunft verbindet man alle Elektrogeräte mit dem Internet. Doch eine Bande Cyber-Terroristen will diese Online-Welt ins Chaos stürzen – überall brutzeln die Kabel. In der „echten" Welt steuerst Du den Schuljungen Lan, der seine Stadt nach fehlerhaften Computern durchsucht. Sobald er sich in einen Amok-PC einloggt, verwandelt er sich in Megaman.EXE: Sprinte mit ihm durch die Daten-Dungeons, such Passwörter und verräterische Trojaner!

Diese Cyberfahndung begeistert Datendetektive, gute Englischkenntnisse vorausgesetzt. Megamans Kämpfe gegen die Viren eignen sich prima für Einsteiger: Dein Held weicht Granaten und Impulsschuss zur Seite aus und lädt die Armkanone für eine saftige Breitseite. Als Extrawaffen dienen Waffenchips wie Schwertattacke und Kreuzfeuer. Jeder besiegte Gegner hinterlässt Chips, die Megaman mächtiger machen. Diese Power-Ups kannst Du aber auch finden, kaufen und übers Linkkabel tauschen.

ca. 50 €/100 DM | Capcom/Ubi Soft | 1 Spieler

unterstützt Batterie-Speicher, Linkkabel

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 1

Hitzige Actionkämpfe, putzige Präsentation, motivierendes Chip-Sammeln

Englische Texte, kleine Oberwelt, eintönige Dudelmelodien

Hack Dich ein – in eine spannende Rollenspiel-Alternative zur gewöhnlichen Fantasy-Kost — 1

Klappt immer: Locke den Torwart, passe zum Kollegen und hau das Leder ins Netz

Gefangen! Beim Gedränge im Strafraum verliert man schnell die Übersicht

Alexander Zickler Total Soccer 2002

Sportspiel für Einsteiger

Fußball im TV-Format – mit feierlichem Einmarsch, Wiederholung auf Knopfdruck und jubelnden Siegern.

Ubi Softs „Total Soccer 2002" spielt sich viel einfacher als „ISS": Beim Europa- und Worldcup aus der Vogelsperspektive entscheidest Du Dich nur zwischen Pass- und Schusstaste, die Spieler köpfen und rutschen bei Bedarf automatisch nach dem Ball.

Das Spiel verläuft entspannt, aber taktisch. Da es keine Sprinttaste zum Weglaufen gibt, musst Du Deine Gegner mit Finten und Remplern ausspielen. Die Orientierung fällt bei den sehr klein geratenen Figuren aber schwer. Groß ist vor allem das Drumherum in „Total Soccer 2002": Mit formellem Einmarsch, schönen Replays und Linienrichtern sorgt Ubi Soft für Stadion-Atmosphäre, mit Liga- und Cup-Editoren für langfristige Abwechslung.

ca. 50 €/100 DM | Ubi Soft | 1-2 Spieler

unterstützt Batterie-Speicher, Linkkabel

Grafik 4 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Dribbel-König: Statt Spezial-Manöver zählt intelligentes Antäuschen

Kleine Figuren, der Feld-Radar überdeckt Spieler und Ball

Überlegte Finten, tolles Replay, Editor – hier rollt der beste Einsteiger-Kick auf dem GBA an — 2

Gradius Advance

2D-Shooter für Fortgeschrittene und Profis

Da grollen die Explosionen: Konami-Jäger Viper ballert sich mit Nachdruck durch Alien-Gebiet.

Ballere dem Drachen dreimal die Zähne aus dem Rachen, dann gibt er auf

Bis zu vier Satelliten folgen Dir: Nütze sie als Schild und Mehrfach-Wumme

Anders als die PS2-Neuauflage setzt „Gradius Advance" die bekannte Sidescroller-Serie fort. Die acht Levels (nett: Todesstern und Aliengerippe) überraschen mit ausgefallenen Schikanen: Fliege durch die Höhlen sich drehender Meteoriten und ballere auf Eissäulen, damit ganze Levelebenen aus der Flugbahn brechen!

Als Raumpilot experimentiert Viper mit 14 Extrawaffen: Für Laser, Satelliten und Raketen sammelt er Upgrades, die vernichtete Geschütztürme und Walker hinterlassen. Der fordernde Sound unterstreicht die explosive Action: Bei den bildschirmerschütternden Duellen mit Feuerdrache und Stahlbestie verrät Dir eine Digi-Stimme jeweils deren wunden Punkt.

ca. 50 €/100 DM | Konami | 1 Spieler

unterstützt Batterie-Speicher

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 2

- Ruckelfreie Grafik, viele Extrawaffen zum Herumprobieren, guter Stereo-Sound
- KAAWUMM und tschüss: Der kurze Abspann enttäuscht

Shooter-Fans heben ab: Bei der effektgeladenen Ballerorgie fliegen die Levelfetzen!

1

International Superstar Soccer

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

Konami vor, noch ein Tor: „International Superstar Soccer" ist auch auf dem Advance das beste Fußballspiel!

Hechtsprung nach dem Leder: In „ISS" tanzt auch der Torwart nach Deiner Pfeife

Aufmerksame Elf: Deine Spieler blicken automatisch in Ballrichtung

Gegen 40 Nationalteams spielst Du aus der Seitenperspektive um die WM. Große Figuren zeigen die verschiedenen Trikots gut. Beim übersichtlichen „ISS" entscheiden Fallrückzieher, Kopfstoß und Doppelpass über den Sieg: Um im rasanten Ballwechsel die 13 Tastenkombinationen intuitiv einzusetzen, ist jede Menge Training angesagt. Die Computergegner üben mit Tackles und Grätsche harten Druck aus.

Die Partien in „ISS" fesseln stärker als die „Total Soccer"-Duelle. Ein Kommentator bejubelt kunstvolle Einlagen und veräppelt Dich bei Ballverlust. Kommt ein Freund zum Freundschaftsspiel oder Elfmeterschießen, braucht man neben dem Linkkabel leider ein zweites Modul.

ca. 50 €/100 DM | Konami | 1-2 Spieler

unterstützt Batterie-Speicher, Linkkabel

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 1

- Viele Manöver, Kopfball-Combo und Zickzack-Pässe wie im echten Stadion
- Man vermisst Team-Editor und Wiederholungen, kümmerliche Optionen

Im Stadion ist die Hölle los: Taktisches Fußball mit Spezialschüssen und jubelndem Kommentar

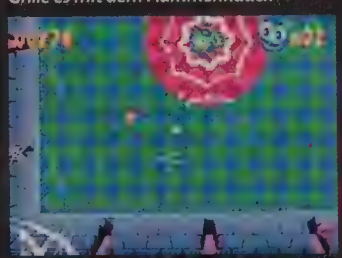
1-

Spyro the Dragon

Jump&Run für Einsteiger

Süßer Baby-Drache flattert durch Feenwelten: Der GBA-Spyro hüpft wie auf der Playstation in 3D.

Das Nashorn hetzt den Papagei auf Dich: Grille es mit dem Flammenhauch



Witzige „Asteroids"-Flugeinlage: Durchlöchere das Netz der Spinne

Mit seinem Feueratem rettet Spyro gefangene Feen aus den Eiswürfeln eines bösen Magiers. Der kleine lila Drache hüpft, galoppiert und flattert durch 20 isometrische (von schräg oben gezeigte) Feenwelten, die munter in alle Richtungen scrollen. Er sammelt Kristalle, entzündet Fackeln und rempelt rauflustige Nashörner aus dem Weg. Beim Erforschen fehlt eine Karte: In den großen Levels irrst Du regelmäßig in bereits abgegraste Abschnitte.

In den vielen Mini-Spielen wechselt die Perspektive: Du ballerst von oben auf Spinnen und blickst Spyro beim Rundflug über die Schulter. „Spryo the Dragon" ist eine friedliche Sucherei für Einsteiger, für Profis aber keine Herausforderung.

ca. 50 €/100 DM | Vivendi Universal | 1 Spieler

unterstützt Batterie-Speicher

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 2

- Freundliche, frustlose Mischung aus Such- und Mini-Spielen
- Eine Automap fehlt, die Kämpfe mit Gegnern sind zu einfach gestrickt

Zu simpel: Das erste 3D-Hüpfspiel für den Advance fasziniert nur mit humorvoller Schatzsuche

2-

GAME BOY COLOR

No Fear Downhill Mountain Biking

Sportspiel für Einsteiger

ca. 35 €/70 DM | Ubi Soft | 1 Spieler

Hämmere auf Ⓐ: Überholmanöver auf gerader Strecke – null problemo

Aus der Seitenperspektive steigst Du in THQs Zweiradrennen mit Dauerfingerdrücken in die Pedale – ganz schön anstrengend! Allein oder gegen einen Computerfahrer flitzt Du über Schanzen und durch Schlammlöcher: Den 20 langen und rasanten Strecken fehlen aber bremsende Schikanen, Gras und Schotter. Verlorene Sekunden lassen sich kaum aufholen: Dem Computergegner unterlaufen selten Fehler – den nötigen Zweispieler-Modus hat THQ leider vergessen.

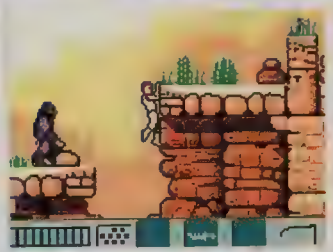
Downhill-Rennen mit trickreichen Strecken, aber nicht genug Gegnern

3

Planet der Affen

Jump&Run für Fortgeschrittene

ca. 35 €/70 DM | Ubi Soft | 1 Spieler



Um alle Fahnen zu finden, kletterst Du in Höhlen und auf mächtige Felsen

Gefährliche Zeitreise: Astronaut Ulysses düst 2000 Jahre weit in die Zukunft – dort schwingen Affen das Zepter der Herrschaft. In der Seitenperspektive hüpft Dein Held durch den Wald und klettert über Ruinenmauern zum rettenden Raumschiff. Dabei findet er Messer, Pistole und MP, mit denen er den Affen den Garaus macht, aber auch Schlangen und Riesenratten.

Motivierende Flaggensuche trägt zum Gelingen des Hüpfspiels bei. Von der reichhaltigen Konkurrenz hebt es sich jedoch nicht ab.

Unterhaltsamer „Prince of Persia"-Klon im lizenzierten Affenkostüm

2

Text: Oliver Ehrle

Ich schau dir in die Augenhöhlen, Kleiner...

PC D

Atlantis 3

Adventure für Fortgeschrittene

Das rätselhafte Atlantis liegt irgendwo im Wüstensand vergraben – zumindest wenn es nach Cryos neuestem Render-Adventure geht. Dessen Heldin, eine schnuckelige Archäologin, gelangt durch ein Dimensionstor in das alte Ägypten und buddelt dort allerlei mysteriöse Zusammenhänge aus. Damit das nicht zu leicht geht, musst Du Dich mit ihr für neue Infos tüchtig ins Zeug legen. Dein Girl knackt (teilweise happige) Logikrätsel, plaudert mit Mumien und stöbert nach versteckten Gegenständen.

Das alles ist nicht neu und gab es auch schon besser. Wirklich phänomenal dagegen: die Grafik. Optik-Fans kommen ganz sicher auf ihre Kosten.

geplant für PS2

ca. 45 €/90 DM | Modern Games | 1 Spieler

Min.: Pentium II 300, 32 MB RAM, Win 95, 400 MB HD. *Empf.:* Pentium III 700,128 MB RAM, Win 95, 400 MB HD

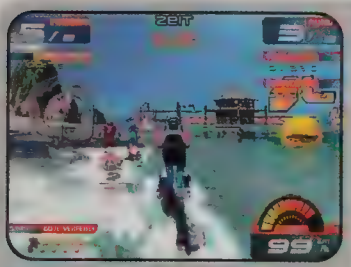
Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 3

Teilweise geniale Computergrafik, ordentliche Logikpuzzles, klasse Sound

Nervtötende Sucherei mit der Maus, arg konstruierte Hintergrundstory

Optisch ein echter Knüller, sonst nur eine mittelprächtige Fantasy-Knobelei **2**

Text: Volker Weitz



Verpasst Du zu viele Bojen, fliegst Du raus

PS2 D

Jet Ski Riders

Rennspiel für Einsteiger bis Profis

Trotz oder gerade wegen der kalten Jahreszeit stehen sommerliche Spiele hoch im Kurs. Bei Eidos' Wassersport-Neuheit stürzt Du Dich wahlweise mit Jetski oder Runabout in die Fluten. Rund um tropische Inseln führen die Slalom-Kurse, auf denen Du gegen sieben andere Piloten antreten musst.

Die träge Steuerung entpuppt sich allerdings als größte Herausforderung: Zum Wenden braucht Dein Jetski mehr Platz als ein Öltanker. Auf ein gutes Spielgefühl legten die Entwickler wohl weniger Wert als auf die Darstellung der Wasseroberflächen. Die schönen unberechenbaren Fluten haben aber einen Nachteil: Zarte Gemüter werden bei so viel Geschaukel rasch seekrank.

ca. 60 €/120 DM | Eidos | 1-2 Spieler

Unterstützt: 8-MB-Card, Dual Shock 2

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 4

Gut gelungene Wellendarstellung, schöne Strecken

Sinnloser Stunt-Modus, unübersichtliche Kameraführung, träge Steuerung

Langweilige Rennen auf schönen Gewässern: Bei „Jet Ski Riders" geht der Spielspaß leider unter **4**

Text: Daniel Blank

Die süße Dame macht alle Nachbarn glücklich

PS E

One Piece Mansion

Puzzlespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Der Segen hängt schief im „One Piece Mansion": Als Appartment-Besitzer musst Du die Stimmung im Hochhaus wieder gerade rücken. Dazu steckst Du nörgelnde Mieter in andere Wohnungen und prüfst, ob das neue Umfeld gefällt.

Achte dabei auf die Stimmung des Bewohners: Randaliert der Nachbar, rasselt die Laune in den Keller – ein freundlicher Mieter erzeugt Harmonie auf dem Flur. Um von der Konkurrenz angeheuerte Unruhestifter zu verjagen, quartierst Du Deine nervigsten Bewohner in deren Nähe.

Das stressige Wohnungstauschen bringt Abwechslung in die üblichen Verschiebe- und Sortierpuzzles. Nach einer Stunde hektischem Zellenrücken bleibt der Spielspaß aber im Aufzug stecken.

ca. 30 €/60 DM | Capcom/EA Games | 1 Spieler

Unterstützt: Memory Card, Dual Shock

Grafik 4 | Sound 4 | Dauerspaß 4

Kurzweiliges Puzzle mit witzigem Spielkonzept, niedliche 2D-Sprite-Grafik

Technisch nur durchschnittlich, eintöniger und variantenarmer Spielablauf

Witziges Wohnungsrücken für Knobel-Fans. Mit Knuddeloptik, spielerisch aber sehr farblos **3-**

Text: Michael Stapf

Und das ist für die geklaute Banane, Gorilla!

PC D

Planet der Affen

Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

Überraschung! Als Astronaut Ulysses nach 2000-jährigem Kälteschlaf auf der Erde landet, haben dort unsere Brüder aus dem Urwald die Macht übernommen. Prompt landet der Held also auch in einem menschlichen Sklavenlager.

Die Flucht aus dem dreidimensionalen Gefängnis gelingt Ulysses nur mit Gewalt. Knüppel, Messer und Pistole bringen den Primaten die Rangordnung bei. Durchaus knackige Rätsel öffnen Türen. Ganz nett, leider gibt's auch Grund zum Mosern: Du musst Dich mit einer hakeligen Tastatursteuerung herumschlagen. Speichern geht nur am Ende eines Levels. Die Grafik ist nicht ohne Fehler und veraltet. Nur für Freunde der Filmvorlage!

bereits getestet für GBC 2, geplant für GBA

ca. 45 €/90 DM | Ubi Soft | 1 Spieler

Min.: Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 95, 80 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium III 800, 128 MB RAM, Win 95, 1,5 GB HD

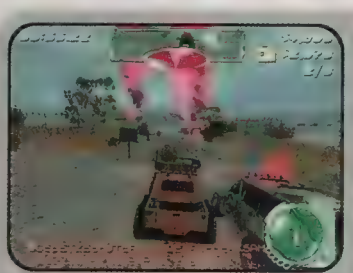
Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 3

Gute deutsche Übersetzung, brauchbare und anspruchsvolle Rätsel und Aufgaben

Nervige Speicherfunktion, misslungene Tastatursteuerung, schwache Grafik

Da laust der Affe: Das Primaten-Epos leidet unter hakeliger Steuerung und mieser Grafik **3**

Text: Volker Weitz



Das Ziel vor Augen, die Polizei im Nacken...

PS2 D

Smuggler's Run 2

Rennspiel für Profis

Einsatz im Grenzgebiet: In „Smuggler's Run 2" dreht sich wieder alles um heiße Waren. In über 35 Missionen sammelt Dein Schmuggler Waffen- oder Drogenpakete ein, flüchtet vor der Polizei und lädt die Ware mit Buggy oder Jeep am gekennzeichneten Ort ab. Verfolgungsjagden und Bandenduelle lockern diese Aufträge zwar auf, bringen aber kaum frischen Wind in die grenzenlosen 3D-Landschaften: Neue Areale (Russland, Vietnam), bessere Optik und spielerische Detailverbesserungen (Rückspiegel) reichen nur bedingt, um Besitzer des Vorgängers wieder ans Steuer zu locken. Neulinge mit starken Nerven werden dagegen viel Spaß haben, den hartnäckigen Gesetzeshütern eine lange Nase zu drehen.

ca. 60 €/120 DM | Angel Studios/Take 2 | 1-2 Spieler

Unterstützt: 8-MB-Card, Dual Shock 2

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 3

Riesige Landschaften mit grenzenloser Weitsicht, kurzweilige Missionen

Sehr schwer, kaum spielerische Verbesserungen zum Vorgänger

Kurzweilige und spannende Schmugglerjagd – für Besitzer des Vorgängers relativ wertlos **2**

Text: Michael Stapf

Beim Software-Höker gibt's Billigware

PC D

Software Tycoon

Wirtschaftssimulation für Einsteiger

Von der kleinen Software-Klitsche bis zum Megakonzern – „Software Tycoon" zeigt, wie es geht: Du produzierst einfach ein geniales Computerspiel und machst den dicken Reibach. Im Baukastensystem kannst Du Dein Lieblingsprogramm zusammenstellen. Technische Feinheiten und bessere Grafik erfindet Deine Entwicklungsabteilung. Jetzt noch tüchtig die Werbetrommel gerührt, und die virtuelle Kasse klingelt.

Leider zieht sich die Entwicklungsarbeit elendig lange hin. Da Du immer nur ein Spiel entwickeln kannst, bleibt reichlich Zeit zum Daumen drehen und Langweilen. Das wird spätestens dann zu einer echten Folter, wenn Du den öden Soundtrack nicht abdrehst.

ca. 40 €/80 DM | Blackstar | 1 Spieler

Min.: Pentium II 300, 64 MB RAM, Win 95, 150 MB HD. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, Win 95, 150 MB HD

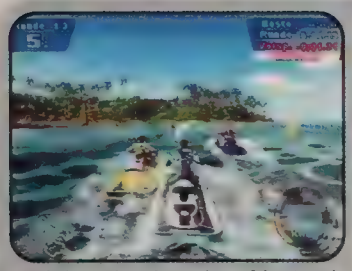
Grafik 4 | Sound 5 | Dauerspaß 3

Nette Insider-Gags rund um die Spielebranche, einfachste Bedienung

Schlechte Präsentation, langatmiger Spielverlauf, nerviger Dudelsound

Unverbrauchte Finanz-Idee, die leider deftig unter der schwachen Präsentation leidet **3-**

Text: Volker Weitz



Durch die Gischt siehst Du bis auf den Grund

PS2 D

Splashdown

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

Schwankend sitzt Du auf Deinem Jetski. Die Motoren heulen auf. Kaum ertönt das Startsignal, preschst Du mit bis zu 150 Sachen übers Wasser. Egal ob auf dem Rhein oder rund ums australische Great-Barrier-Reef: Diese Kurse verlangen dem Spieler einiges ab. Anfänger werden zwar durch ein ausführliches Tutorial geschult, die Steuerung bleibt aber trotzdem anspruchsvoll.

Fetziger Soundtrack sowie eine prima Grafik halten jedoch vor dem Bildschirm fest: So schönes Wasser gab es auf der Playstation 2 noch nie zu sehen! Und beim Sound von Blink 182 oder Sum 41 wird wohl jeder Funsportler schwach. Wer Lust auf nicht ganz leichte, aber sehr schöne Rennen hat, greift zu.

ca. 60 €/120 DM Atari/Infogrames 1-2 Spieler

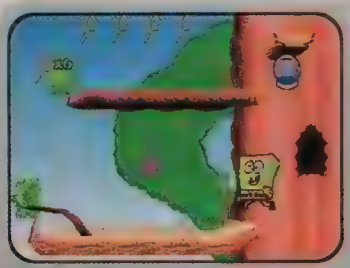
Unterstützt: 8-MB-Card, Dual Shock 2, Dolby Surround

Grafik 1 Sound 1 Dauerspaß 3

- Sehr schöne Wassereffekte, viele Rennstrecken und Stunts, toller Soundtrack
- Unausgewogener Schwierigkeitsgrad, nur zwei Spielmodi

Heißes Treiben im kühlen Nass: Mit „Splashdown" gehen Funsportler so schnell nicht baden **2+**

Text: Daniel Blank



Spül diesen Schwamm besser vom Bildschirm!

PS E

SpongeBob SquarePants: SuperSponge

Jump&Run für Einsteiger

Den feuchtfröhlichen Schwamm SpongeBob in den schicken Bügelhosen kennst Du vielleicht aus dem Fernsehen: Neben den „Rugrats" und „CatDog" ist der laufende Topfreiniger Held einer Comic-Serie auf Nickelodeon. Jetzt hüpft und springt SpongeBob in seinem ersten Playstation-Jump&Run über den Bildschirm – und blamiert sich bis in die letzte Pore.

Du steuerst den saugkräftigen Lappen durch platte 2D-Levels und suchst nach Zutaten. Denn nur gegen einen Snack sind Meerjungfrauen-Man und Seepferdchen-Boy bereit, Autogramme zu geben.

„SuperSponge" langweilt ab der ersten Minute: Die Steuerung ist schwammiger als der Held, die Optik erreicht das Niveau zehn Jahre alter PC-Shareware. Und trotzdem ruckelt's noch. Schlimm.

ca. 30 €/60 DM Climax/THQ 1 Spieler

Unterstützt: Memory Card, Dual Shock

Grafik 6 Sound 4 Dauerspaß 6

- Nette Musik, Originalsprecher der TV-Serie (allerdings nur auf Englisch)
- Grottenschlechte Grafik, fade Levels, üble Animationen, zickige Steuerung

Schwamm drüber: Peinlicher Jump&Run-Ausrutscher, der in jeder Sammlung fehlen sollte! **6**

Text: Michael Stapf

Spannend: Wer darf zuerst über die Brücke?

PC E

The Art of Magic

Strategiespiel für Profis

Nicht ganz einfach, die Zauberkunde. Wer aus „The Art of Magic" als Sieger hervorgehen will, muss tüchtig Zaubersprüche pauken und ausprobieren. Als Zauberlehrling startest Du mit ein paar kümmerlichen Sprüchen in eine Fantasygeschichte. Neue Magie lernst Du erst im Lauf der Geschichte.

Nur mit den richtigen Zutaten und Rezepten schaffst Du die monsterverseuchten Levels. So kannst Du zum Beispiel magische Kreaturen herbeizaubern und kämpfen lassen. Die sind von Natur aus blöde und verlangen ständig nach Deiner leitenden Hand. Gelegenheitsmagier und ungeduldige Naturen werden bei so viel Stress schnell in den Zauberstab beißen.

ca. 45 €/90 DM Virgin Interactive 1-8 Spieler

Min.: Pentium II 400, 64 MB RAM, Win 95, 1 GB HD. *Empf.:* Pentium III 800,128 MB RAM, Win 95, 1 GB HD, 3D-Karte

Grafik 3 Sound 3 Dauerspaß 2

- Origineller Magie-Baukasten, viele witzige und überraschende Ideen
- Zäher Spielverlauf, etwas dumme Computer-Truppen, bescheidene Grafik

Zaubern nach Rezept. Trotz biederer Präsentation eine originelle und fordernde Spielidee **2-**

Text: Volker Weitz

RUF an & GEWINN

NUTZ DEINE CHANCE FÜR EINEN DER FANTASTISCHEN PREISE

30x Nokia 3330

10x PLAYSTATION 2

10x Nokia 8850

8x Compaq PDA

10x NIKE MP3

5x Nokia 9210

RUF 0190-70.18.26

DM 1,21/min. (€ 0,62/min.)

MITMACHEN IST KINDERLEICHT - UND GEWINNEN ERST RECHT!!! DU KANNST SO OFT ANRUFEN, WIE DU WILLST! WÄHLE DEN PREIS, DEN DU GEWINNEN WILLST GLEICH SELBST AUS UND DU HÖRST SOFORT, OB DU GEWONNEN HAST!

Teilnahme auch per Postkarte möglich: DAC Planet GmbH, Postfach 190144, 40111 Düsseldorf

...ice wird Ihnen von DAC Planet angeboten. Frage Deine Eltern ...

+0900-59.99.99 CHF 4.23/min.

0900-53.03.28 ATS 29.76 min. (€ 2.16/min.)

Chartbreaker Vol 1

Mit oder ohne Führerschein: Klasse Optik, tolles Handling, fieses Wetter in „Colin McRae Rally 2.0"

Spielesammlungen machen praktisch immer Spaß: Zum Preis eines neuen Titels liegen bis zu zehn ältere Spiele in einer Packung. Doch bringen die Hersteller in jeder Sammlung Gurken unter, also Spiele, die nicht viel taugen, aber das Sortiment abrunden sollen. Diese Platzhalter machen viele Sammlungen kaputt.

Bei „Chartbreaker Vol 1" ist das aber nicht passiert. **Hier haben die Macher die Langweiler gleich von vornherein weggelassen: Lobenswert. Allerdings wirkt die Sammlung dadurch recht dünn – die Qualität der verbliebenen vier Spiele soll's mehr als ausgleichen.**

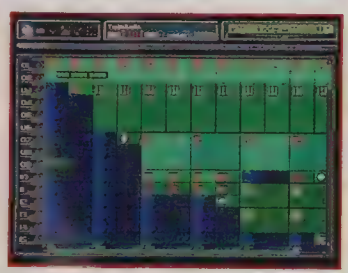
Ganz oben auf der Güteleiter steht „Colin McRae Rally 2.0", das beste Rallye-Spiel für PC-Rennliebhaber. Dicht gefolgt wird es vom schon etwas älteren „GTA 2" – der Kultstatus dieser Gangster-Simulation berechtigt allerdings den Platz im „Chartbreaker"-Paket. Natürlich darf auch ein „Tomb Raider" nicht fehlen. Umso besser, dass es sich beim Vertreter um „Die Chronik" handelt, das jüngste, erst ein Jahr alte Lara-Abenteuer. „Music 2000" macht das Angebot komplett. Dieses interaktive Musikstudio bereitet Fans von elektronischen Tönen und fetten Break-Beats viel Freude – und allen anderen nicht weniger.

Die rund 80 Mark sind sicher und gut im „Chartbreaker"-Päckchen angelegt. Gleichwohl gibt es in den aktuellen „Play the Games"- und „Gold Games"-Sammlungen wesentlich mehr Auswahl.

Spieletitel	Genre	Note
Colin McRae Rally 2.0	Rennspiel	1
GTA 2	Actionspiel	1
Music 2000	Musikspiel	2
Tomb Raider: Die Chronik	Action-Adv.	1

'Metal Gear Raider': Im Taucheranzug wirkt „Die Chronik"-Lara lahmer als Solid Snake

Wenn ich ein Vöglein wär': Kein echtes 3D, aber viel Action in „GTA 2"


What you see is what you hear: Der eingebaute Tracker ist das Herz von „Music 2000"

PC D

Chartbreaker Vol 1
Spielesammlung

ca. 40 €/80 DM | Bigbox | 1 Spieler

Min.: Pentium 300, 32 MB RAM, Win 95, 300 MB HD. *Empf.:* Pentium II, 64 MB RAM, Win 98, 600 MB HD, GeForce-Karte

Nur vier Spiele warten in der recht teuren Sammlung – die haben's aber in sich

2+

Text: Knut Gollert

Puh! Mit der Leertaste pausierst Du Kämpfe

PC D

Baldur's Gate 2 Das Epos

Rollenspiel für Profis

Der Name passt: „Das Epos" ist Untertitel und Motiv für das gerade erschienene „Baldur's Gate 2"-Weihnachtspaket. Und epische Ausmaße müssen dem Rollenspiel zugesprochen werden, das mit der Zusatz-CD „Thron des Baal" noch um einige Spieltage verdickt wurde. Nach gestrengen „AD&D"-Regeln machst Du Dich mit einer Horde Helden, der so genannten Party, auf, das Land Amn von dem fürchterlichen Zauberer Irenicus und Baals Kindern zu befreien.

Etwas unübersichtliche Kämpfe und unendlich lange Gespräche können manchmal nerven. Die enorme Größe, Hunderte Quests und die gigantische Geschichte sorgen für dicke Pluspunkte. Gut für sehr kalte, sehr lange Winterabende.

ca. 25 €/50 DM | Interplay | 1-6 Spieler

Min.: Pentium 300, 32 MB RAM, Win 95, 950 MB HD. *Empf.:* Pentium II, 64 MB RAM, Win 98, 1500 MB HD

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 1

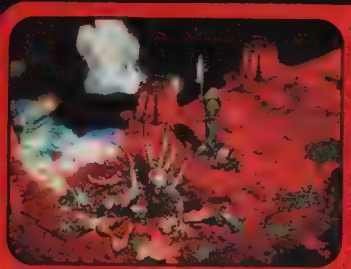
Riesengroße Spielwelt, zahlreiche kleinere Quests, tolle Geschichte

Teils unübersichtliches Kampfsystem, mitunter knackig schwer

Preis-Leistungs-Verhältnis ohnegleichen: Wochenlanger Rollenspiel-Spaß für nur 50 Mark

2+

Text: Knut Gollert



PC D

Diablo II: Battle Chest

Action-Rollenspiel für Einsteiger bis Profis

Er ist einfach nicht totzukriegen, der mehrfach gehörnte Bösewicht aus Blizzards kultigem Monsterprügel-Rollenspiel „Diablo". Jetzt kämpft er zusammen mit Bruder Baal in einer Packung um die Weltherrschaft und will schon wieder gestoppt werden. Zusammen mit dem Zusatzpack „Lord of Destruction" hast Du die Wahl zwischen sieben Charakteren. Jeder kann etwas ganz Besonderes und besitzt Talente in den unterschiedlichsten Kampftechniken.

Zahllose Quests und Dungeons verschlingen die Spielstunden. Die Jagd nach Erfahrungspunkten wird zum Rausch, Dein Held Dein Vorbild. „Diablo II" versteht es wie kein anderes Spiel zu fesseln und ist ein Muss für jeden PC-Spieler.

ca. 30 €/60 DM | Blizzard | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 300, 64 MB RAM, Win 95, 1,3 GB HD. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, Win 98, 1,7 GB HD, 3D-Karte

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 1

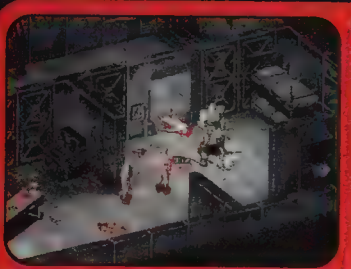
Wunderschön großes Spielareal, viele verschiedene Gegner, Waffen und Items

Optisch ausbaufähig, aktueller Patch nicht integriert

Fabelhafte Teufelsjagd mit Armeen von Waffen und Rüstungen. Gehört in jedes Regal!

1

Text: Knut Gollert


Taktikkampf: Gute Chancen auf einen Treffer

PC D

Fallout 1 + 2

Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis

Radioaktiver Staub, der sich in einem bestimmten Umkreis des Detonationszentrums absetzt: das ist der ‚Fallout'. Und er ist genauso ungesund wie die nukleare Mama, die Kernreaktion selbst. Mutationen und leblose Landstriche sind die Folge und gehören im Rollenspiel „Fallout" zur Standardausstattung.

Mit Deinem Hauptheld löst Du in beiden Spielen jede Menge Rätsel, erfüllst Quests und freust Dich über jeden Erfahrungspunkt, der Deinen Charakter stärker macht. Gekämpft wird intelligenterweise übrigens zugweise wie in einem echten Strategiespiel. Statt der „Apokalypse"-Box, die vor einem halben Jahr für 50 Mark erschien, gibt es beide Teile jetzt für nur 20 Mark als „White Label".

ca. 10 €/20 DM | Interplay | 1 Spieler

Min.: Pentium, 32 MB RAM, Win 95, 300 MB HD. *Empf.:* Pentium II, 64 MB RAM, Win 98, 500 MB HD

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Packende Atmosphäre, viele Quests, Waffen und Rüstungen

Technisch nicht mehr zeitgemäß, Partycharaktere nicht direkt steuerbar

Zwei angestaubte, aber immer noch superschöne Endzeit-Rollenspiele zum Sensationspreis

2-

Text: Knut Gollert

GUT & BILLIG GUT & BILLIG GUT & BILLIG GUT & BILLIG

PC D

Op. Flashpoint Gold Edition

Actionspiel für Profis

Neue Wege wollten die Entwickler gehen. Mehr Realismus und Taktik ins 3D-Shooter-Genre bringen. „Counter-Strike" als Simulation sozusagen. Geschafft haben sie es nur bedingt: In „Operation Flashpoint" bist Du als Held nur Teil eines großen Ganzen und hast Dich an die Spielregeln des Schlachtfeldes zu halten. Fehltritte enden im vorzeitigen Ableben.

Dieser knackige Schwierigkeitsgrad und der hohe Realitätsgrad machen aber gerade so viel Freude aus! Und die ist in der „Gold Edition" dank aktueller Patches und 20 neuer Missionen so groß wie beim Erscheinen des Originals. Endlich kannst Du nun auch auf russischer Seite siegen. Zugreifen! Besitzer des Vorgängers kaufen sich das Update (zirka 40 Mark).

ca. 40 €/80 DM | Codemasters | 1-16 Spieler

Min.: Pentium II 400, 64 MB RAM, Win 95, 300 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, Win 98, 400 MB HD, GeForce2-Karte

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

- Komplexes Taktikmodell, sehr viele Waffen und Fahrzeuge
- Teilweise haarig schwer, unverständliches Savegame-Modell

Granatenstark: Ein taktisch anspruchsvoller Shooter, der gemein nah an der Realität ist

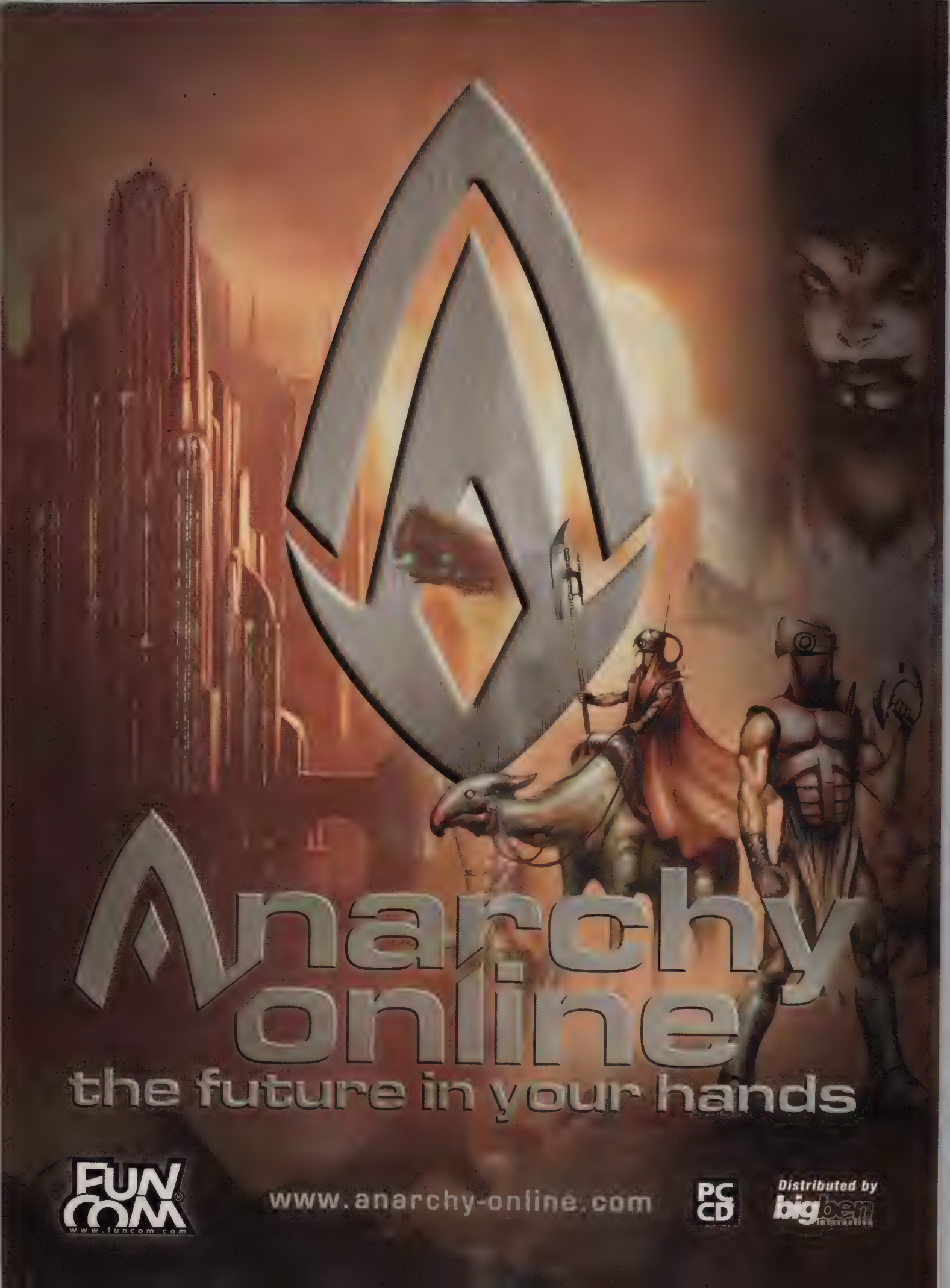
1-

Text: Knut Gollert

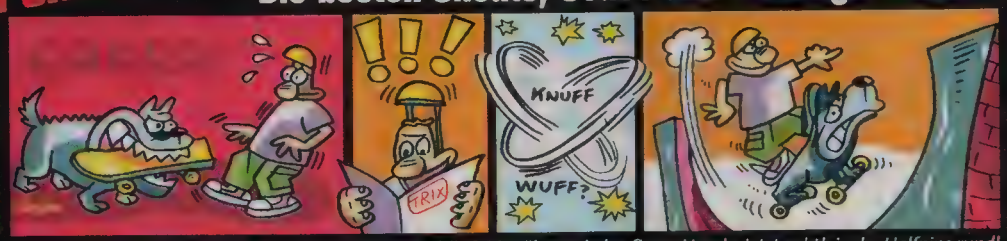
Die aktuellen Billig-Spiele im Überblick

Titel	Genre	System	Vertrieb	Preis	Note
Ace Combat 3	Action-Flugsim.	PS	Sony	ca. 50 DM	1
Aladdin: Nasiras Rache	Jump&Run	PS	Sony	ca. 50 DM	2
Baphomets Fluch 2	Adventure	PC	Interplay	ca. 20 DM	2
Caesar III	Strategiespiel	PC	Sierra	ca. 20 DM	2
Colin McRae Rally 2	Rennspiel	PC	Codemasters	ca. 20 DM	1
Crash Bash	Actionspiel	PS	Sony	ca. 50 DM	2
Dark Project 2	Action-Adventure	PC	Eidos	ca. 20 DM	1
Diablo II	Action-Rollenspiel	PC	Blizzard	ca. 40 DM	1
Dino Crisis 2	Action-Adventure	PS	Sony	ca. 50 DM	1
Driver	Rennspiel	PS	Infogrames	ca. 30 DM	1
Ein Königreich für ein Lama	Jump&Run	PS	Disney/Sony	ca. 50 DM	1
eRacer NEU!	Rennspiel	PC	Rage/Koch	ca. 30 DM	3
Final Fantasy VIII	Rollenspiel	PS	Sony	ca. 50 DM	1

Titel	Genre	System	Vertrieb	Preis	Note
Frontschweine	Strategiespiel	PS	Infogrames	ca. 50 DM	2
Gran Turismo 2	Rennspiel	PS	Sony	ca. 50 DM	1
Half-Life: Gunmen Chronicles	Actionspiel	PC	Sierra	ca. 25 DM	2
Hostile Waters	Actionspiel	PC	Koch Media	ca. 35 DM	2
Insane	Rennspiel	PC	Codemasters	ca. 30 DM	2
ISS Pro Evolution	Sportspiel	PS	Konami	ca. 50 DM	1
Metal Gear Solid-Bundle	Action-Adventure	PS	Konami	ca. 60 DM	1
Planescape Torment	Rollenspiel	PC	Virgin	ca. 40 DM	2
Railroad Tycoon II Platinum	Simulation	PC	Take 2	ca. 50 DM	2
Serious Sam NEU!	3D-Shooter	PC	Take 2	ca. 30 DM	2
Starcraft DVD	Echtzeit-Strategie	PC	Vivendi	ca. 30 DM	1
Tony Hawk's Pro Skater 2	Sportspiel	PS	Activision	ca. 50 DM	1
X Gold	Space Shooter	PC	THQ	ca. 20 DM	2


Anarchy online
the future in your hands
FUNCOM
www.funcom.com
www.anarchy-online.com
PC CD
Distributed by
bigben

ZUM SAMMELN! Die besten Cheats, Codes und Strategie-Guides



Skater-Träume jäh zerstört? Schon mal von den Trix gehört? Die zähmen jeden fiesen Hund – jetzt geht's in der Halfpipe rund!

Alle Tipps getestet!
Alle Passcodes & Cheats im Heft wurden überprüft und funktionieren

Seite 78 — **DURCHGESPIELT**

PC **Empire Earth (Teil 1)**
Vertraut Euch dem TRIX-Reisebegleiter durch alle Epochen des historisch angehauchten Strategiespiels an. Der erste Abschnitt beschäftigt sich mit den Kampagnen der Griechen und Engländer (ab S. 78)

PC PS2 **Soul Reaver 2 (Teil 1)**
Die Zukunft Nosgoths ist in der Schwebe. Vampir Raziel reist durch die Zeiten, um Kain zu stellen. Schneller geht's mit dem ersten Lösungsteil (ab S. 112)

PS2 **GTA 3**
So könnt Ihr es Catalina und Co. heimzahlen! Die Tipps schleusen Euch durch die schwierigsten Missionen (ab S. 118)

PS **Spider-Man 2 – Enter: Electro**
Spidey ist zurück! Bösewicht Electro und seine Kumpel Shocker und Sandman bedrohen die Stadt – dank der Komplettlösung nicht mehr lange... (ab S. 124)

Seite 85 — **PC** *Alle Spiele alphabetisch*
Operation Flashpoint
S.W.I.N.E.
Spider-Man

Seite 122 — **PLAYSTATION 2**
GTA 3
NBA Street
XGIII: Extreme-G Racing

Seite 123 — **PLAYSTATION**
Spider-Man 2 – Enter: Electro
X-Men 2: Mutant Academy

Seite 130 — **NINTENDO 64**
Tony Hawk's Pro Skater 2

Seite 130 — **GAME BOY ADVANCE**
Batman Vengeance
Iridion 3D

SOUL REAVER 2 S. 112
Jetzt bekommen [illegible] ordentlich eins übergebraten

GTA 3 S. 118
Dies [illegible] Plan – so schafft Ihr die harten Jobs

SPIDER-MAN 2 S. 124
[illegible] Von nun an hat Electro ausgeblitzt

Jetzt TRIX **VORSCHAU** Freut Euch auf mehr Tipps und Lösungen zu

Tony Hawk's 3: Ihre Shortcuts und [illegible] Tricks. Mit allen Karten!

Return to Castle Wolfenstein, Empire Earth (Teil 2), Tony Hawk's 3
und vielen weiteren Spielen!

Das Heft 2/02 erscheint am 23. Januar

TRIX PER FAX

Neue Spiele für Mit Fax-Abruf (Automat)

Code	Spiel	Beschreibung	System
T20	Bloody Roar 3	Spielhilfen	PS2
T21	Commandos 2	Cheats, Spielhilfen	PC
T23	Dark Cloud	Spielhilfen	PS2
T24	FIFA 2002	Spielhilfen, XModder	PC, PS2, PS
T44	Fußball Manager 2002	Cheats	PC
T25	Mario Kart Super Circuit	Spielhilfen	GBA
T26	Pizza Connection	Cheats, Spielhilfen	PC
T27	Pokémon Crystal	Spielhilfen, XModder	GB
T28	Pokémon Stadium 2	Spielhilfen	N64

Cheats & Hilfen zu mehr als 500 Spielen!

Mit diesen Codes erhältst Du die Trix-Gesamtliste fürs jeweilige System:

001	PC	002	PS
007	PS2	004	N64
005	GB	026	DC

(0190) 499 377 XXX

Wenn Du an die obige Telefon-Durchwahl (weiß) einen Code (gelb) anhängst, kannst Du die entsprechenden Trix per Fax abrufen. Ohne Code erhältst Du die Gesamtliste aller Trix.

Wir verschicken die „Trix per Fax"-Neuheiten-Liste und die aktuelle Gesamtliste auch einmal im Monat kostenlos per E-Mail. Wer sie will, muss nur eine E-Mail an folgende Adresse schicken: trixletter@screenfun.de

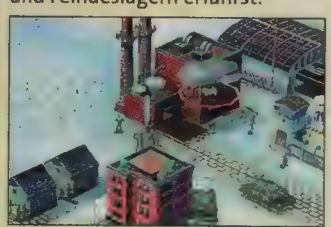
EMPIRE EARTH

Dieses Historik-Strategiespiel hat zwei Seiten: Die epische Breite fasziniert, der heftige Schwierigkeitsgrad stresst. Wo Geschichtslehrer verzagen, ist der TRIX-Begleiter zur Stelle.

Allgemeine Tipps

Klär' mich auf

Zu Spielbeginn solltest Du den einen oder anderen Hunde-Scout produzieren, um die Landkarte aufzuklären, in den späteren Epochen einen Zeppelin. Es ist ein Riesenvorteil, wenn Du frühzeitig die Lage von wichtigen Ressourcen und Feindeslagern erfährst.



Der Zeppelin tuckert automatisch zu noch unerforschten Regionen

Wunder bringen's immer wieder

Sofern Du es Dir leisten kannst, solltest Du eine Gruppe Zivilisten mit dem Wunderbau beauftragen. Die Prachtstücke sehen nicht nur prima aus, sie haben auch extrem nützliche Nebenwirkungen (zum Beispiel Selbstheilung aller Einheiten durch den Zeus-Tempel).

Dank des Colosseum-Wunderbaus darfst Du mehr Einheiten produzieren

Überbevölkerung

Du willst eine größere Armee, rührst aber stets an die Zivilisations-Obergrenze? Bevor Du Einheiten vernichtest, steck beschäftigungslose Zivilisten ins Stadtzentrum. Das ergibt einen Abarbeitungsbonus bei den nahen Minen, der Zivilist belastet Dein Einheiten-Konto nicht mehr.

Das Stadtzentrum: eine gute Endlagerungsstätte für überflüssige Arbeiter

In die Luft gehen

Der Einsatz von Flugzeugen ist ebenso wichtig wie gewöhnungsbedürftig. Flieger warten im Hangar, bis Du sie einzeln aktivierst. Dann schwirren sie so lange um ihren Flugplatz, bis Du ihnen ein Kommando gibst.

Eine andere Möglichkeit: Setz einen bestimmten Punkt auf die Karte, an dem die Flugzeuge patrouillieren, bis sie zum Nachtanken heimkehren. Das ist bequemer, aber nicht die beste Lösung für konzentrierte Massenangriffe – da musst Du von Hand steuern.

Bomber können einen enormen Schaden anrichten, fallen aber auch gegnerischen Jägern leicht zum Opfer. Schick Bomber darum nie einzeln los, sondern am besten in Dreier-Pulks – einer kommt mindestens durch. Noch eleganter ist Geleitschutz in Form von Jägern.

Am besten behältst Du den Überblick, wenn Du je einen Flughafen für Bomber und Jäger baust. Schalte möglichst rasch feindliche Luftabwehrgeschütze aus!

Rasant Ressourcen rauben

Deine Zivilisten dürfen nicht viel Zeit mit dem wichtigen Rohstoff-Transport verplempern. Bau deshalb Siedlungen neben Minen und Wäldern. Die kosten jeweils nur 100 Holz und ersparen auf diese Weise den Weg ins Stadtzentrum.

Das Volk soll schließlich arbeiten und nicht ewig in der Gegend rumlaufen!

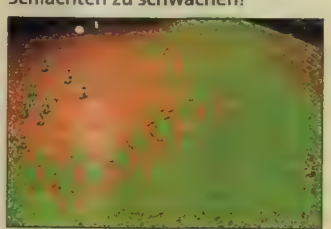
Stadtplanung mit Weitsicht

Wo Du ein Gebäude errichtest, hat eine gewisse Bedeutung: In der Nähe von Tempeln richten Katastrophen keine Schäden an, und im Dunstkreis von Universitäten bist Du vor Konvertierungen durch Feindpriester sicher.

Kein Tempel? Da kann sich der Prophet mit einem Erdbeben austoben

Spaß mit Priestern

Kauf Priestern im Tempel eine größere Reichweite und „jag Einheiten". Du kannst so manchen Gegner konvertieren, bevor er Dich sieht. Diese Methode eignet sich prima dazu, den Feind vor großen Schlachten zu schwächen!



Aus der Distanz konvertiert der Priester (r.) einen Gegner nach dem anderen

Die Lufthoheit entscheidet in modernen Epochen über Sieg oder Niederlage

Pausen einlegen

Vergiss nicht, dass man mit [F3] das Spielgeschehen anhält. In diesem Modus kannst Du sogar den Truppen Kommandos geben und Einheiten produzieren – oder einfach nur in Ruhe nachdenken...

Malochen für Epochen

Versuche schnell, die notwendigen Rohstoffe für einen Epochen-Aufstieg zu erbeuten. Die damit verbundenen besseren Einheiten und neuen Bauoptionen verschaffen Dir Riesenvorteile. Das gilt vor allem für Zufallspartien. In den meisten Kampagnen-Missionen kannst Du keine Epochen-Upgrades machen.

Wohin mit den Zivi-Punkten?

Es lohnt sich, reichlich Zivilisationspunkte in Wirtschaft und Arbeiter zu stecken. Indem Du sie schneller machst und einen Bonus fürs Rohstoffe abbauen spendierst, kommst Du rasch an die notwendigen Mittel zum Aufbau einer gewaltigen Armee. Eine andere gute Investition für Zivilisations-Punkte: das Anheben der Einheiten-Obergrenze. Diese Verbesserungen sind in sämtlichen Epochen nützlich.

Heile Welt

Hospitäler als Wundenheiler sind schön und gut, aber man kann sie nicht mit an die Front nehmen. Das Geniale an Infanterie ist, dass Du sie mit Heilern unterstützen kannst (Helden, Mediziner, Offiziere). Stets verarztet hält ein Stoßtrupp länger durch. Boote heilen in der Nähe von Heimathäfen, lock darum Gegner bevorzugt in diese Richtung.

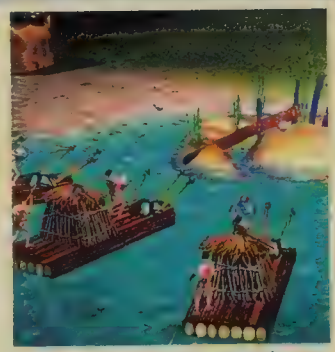
Mach mehr aus Deinen Einheiten

Du hast viele Ressourcen, kommst aber auf dem Schlachtfeld nicht weiter? Dann kauf Deinen Einheiten Upgrades, was das Zeug hält. Diese wirken sich auf alle Vertreter eines Typs aus. Schon Kleinigkeiten wie eine größere Reichweite bei Belagerungsmaschinerie oder mehr Tempo für die Kavallerie können eine große Hilfe sein.

Kampagne 1: Die Griechen 1. Mission

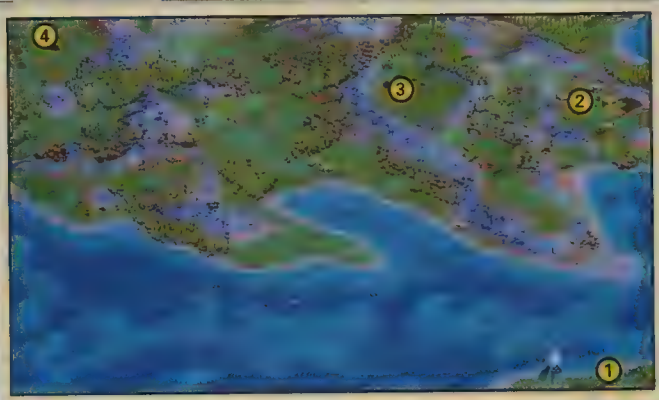
Rüste Deine Start-Siedlung ① so lange auf, bis Du ein paar Krieger produzieren kannst. Steuere sie zusammen mit Kalkas zum Hafen ②, der danach Dir gehört. Es ist nicht nötig, Troas zu erobern, schleiche lieber außen rum und achte auf die Geschütztürme.

Verschiffe beide Helden, fünf Zivilisten und ein paar Krieger mit zwei Transportschiffen nach Westen ③. Errichte auf dem Plateau ④ eine Siedlung. Sobald dort fünf Zivilisten deponiert sind, entsteht ein neues Stadtzentrum. Jetzt noch einen Tempel bauen!



Land unter, die Troas-Stänkerer überlassen ihren Hafen nicht kampflos

2. Mission



Spute Dich mit der Flucht von Kreta ①, denn ein Großangriff ist nur eine Frage der Zeit. Bau möglichst schnell einen Hafen.

Steck anschließend Deine Einheiten in Transportboote und leite sie, von ein paar Kriegsschiffen eskortiert, gen Norden. Opfere Deine Kriegsschiffe, damit die Transporte die Küste erreichen.

Ziel Deiner Truppe ist das Argos-Plateau ②. Bau eine neue Stadt auf und stell eine schlagkräftige Armee zusammen. Um zu gewinnen, musst Du zwei der drei feindlichen Stadtzentren vernichten (③,④).

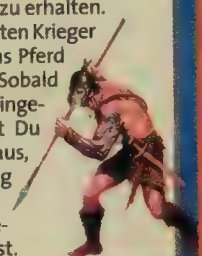
Pelops und seine Rasselbande überrennen eine gegnerische Siedlung

3. Mission

Von Deiner Start-Stadt ① aus mach drei Hausbesuche, um Verbündete zu gewinnen: Sparta ②, Achaea ③ und Ithaka ④. Putze mit den gesammelten Elitetruppen das Dorf der Dorianer ⑤ weg, um an wichtige Rohstoffe zu kommen.

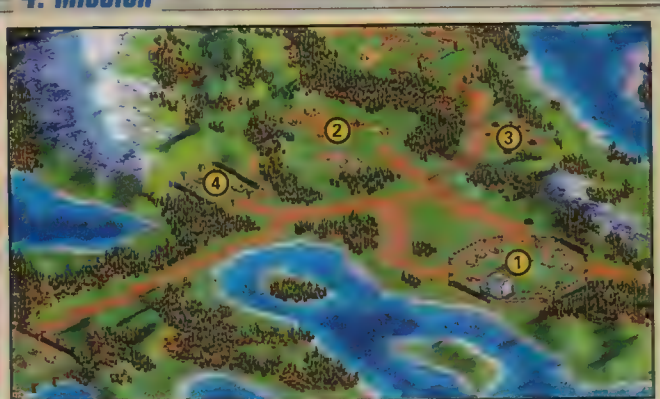
Steck dann die gesammelten Helden, Elitesoldaten und fünf Zivilisten in zwei Transporter, die südlich von Troja eine neue Stadt gründen ⑥. Deine Kriegsschiffe sollten als Eskorte dabei sein.

Bau die neue Siedlung auf, produziere fleißig Soldaten und plätte die beiden Festungen außerhalb der trojanischen Stadtmauern. Versuch dann, das Tor zu knacken – unkaputtbar, aber Dir wird eine Seereise nach Chersonessus ⑦ empfohlen. Bau dort einen Tempel, um das Trojanische Pferd zu erhalten.



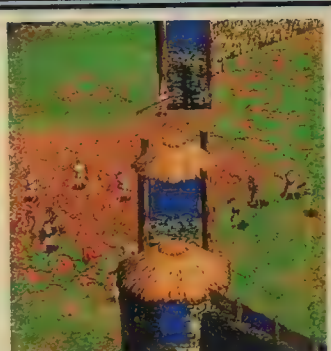
Steck Deine besten Krieger rein und parke das Pferd vor Trojas Toren. Sobald das „Geschenk" reingerollt wurde, lädst Du Deine Truppen aus, vermöbelst kräftig König Priam und zerstörst anschließend seinen Palast.

4. Mission



Deine Heimat Athen ① ist noch ein mickriges Dorf, aber das wird sich schon bald ändern. Du musst die Militärverbände dreier Städte im Norden aufreiben, um diese als Verbündete zu gewinnen. Fang in der Mitte an, denn kurz vor Aphidna ② wartet ein riesiges Rohstofflager mit Gold, Eisen und Steinen.

Nachdem Du auch Allianzen mit den anderen Stämmen (③,④) geschmiedet hast, zieh Dich nach Athen zurück. Die Heere von Sparta und Thebes attackieren, doch mit Hilfe Deiner Verbündeten wehrst Du die beiden Angriffswellen ab.



Dank der neuen Bündnispartner lässt Du die Spartaner abblitzen

Text: Heinrich Lenhardt

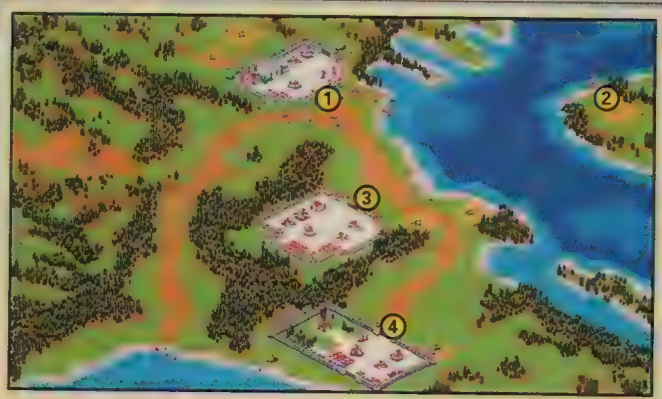
5. Mission

Befördere fix Einheiten (auch Zivilisten) nach Athen ①. Die Spartaner rücken zur Belagerung an. Schick zwei Diplomaten zum Hafen, wo sie sich in Schiffe verwandeln.

Eskortiere je einen Diplo-Kutter nach Taras ② und Rhegium ③. Du erhältst Getreidefrachter. Beschütze alle Boote mit Kampfschiffen.

Geleite einen Diplomaten nach Segesta ④. Du hast wenig Zeit, um dort eine Armee auszuheben. Wehr den Angriff ab und Du hast Zugriff auf die Rohstoffe. Bau in Athen eine große Armee und verjage die um Korinth ⑤ stationierten Spartaner.

6. Mission



Folge am Anfang der Spielstory, bis Alexander in Mazedonien ① als Held „gebaut" wird. Aristoteles sollte auf jeden Fall die Blumenwiese von Mytilene ② besuchen, um Propheten-Fähigkeiten zu lernen.

Sobald Alex volle Kontrolle hat, bau eine Armee auf (auch Kavallerie) und vernichte die Streitkräfte von Theben ③ und Athen ④.

Danach greifen die Spartaner aus dem Südwesten Mazedonien an. Zieh schnell Deine Truppen zusammen und vernichte bevorzugt die Belagerungsmaschinen, bevor sie den Palast platt machen.

Die Spartaner kommen nicht zum Mittagessen, sondern zur Palast-Zerstörung

7. Mission

Häppchenweise machst Du ① den beiden persischen Armeen (②, ③) den Garaus: Lock mit der Kavallerie ein paar Gegner heraus, um sie in den Einzugsbereich von Infanterie und Bogenschützen zu ziehen.

Schick einen Deiner Helden nach Antioch ④, um Kontrolle über die Stadt zu erhalten. Bau nun Rohstoffe ab und produziere eine Katapultschiff-Flotte. Eine Wahlmöglichkeit, aber sehr hilfreich: die Errichtung des Leuchtturm-Wunders. Schalte mit der Flotte die Geschütztürme rund um Tyre ⑤ aus. Der Rest ist ein Klacks für Deine Landstreitkräfte.

Mit der Taktik „anlocken, vermöbeln, wiederholen" reibst Du die Perser auf

8. Mission

Am Start ① gibt's nur Nahrung und Holz. Wozu hat man Nachbardörfer (②,③), für deren Zerstörung Du Eisen und Gold bekommst? Rüste Deine Armee auf und produziere auch Katapulte. Wenn Du mehr Rohstoffe für die Einheiten-Produktion brauchst, erobere Babylon ④.

Das persische Heer ⑤ und die Armee-Reste vor Persepolis lassen sich wieder leicht mit der Rauslock-Taktik auseinander nehmen.

Alexander sollte am Ende nicht allein zur Xerxes-Gruft ⑥ reiten, kurz vor Schluss springen ein paar Attentäter aus dem Nachbarhaus.

Kampagne 2: Die Engländer 1. Mission

William der Eroberer fängt bei ① an und muss mehr Stationen abklappern als so mancher Postbote. In drei Dörfern ② rekrutiert er Militär, um sich bei der Brücke ③ durchzukämpfen. In Falaise ④ übergibt Dir der Bürgermeister die Stadt. Produziere Holz und Nahrung. Bau im Steinbruch ⑤ ein Lager, um Steine für einen Trebuchet-Kauf beim Belagerungswaffen-Händler ⑥ zu raffen. Dann vertreib die Bewacher der Gold- und Eisen-Minen ⑦.

Beim Sturm auf Toustain ⑧ schalten die Trebuchets die Wachtürme aus sicherer Entfernung aus.

Marmor, Stein und Eisen bricht – dank der Belagerungsmaschinen

2. Mission

Von Bayeux ① aus geht's als Hofnarr Gollet gen Westen, wo Du Banditen in die Arme läufst. Doch der Pfad führt zu einer Schatzkiste ② im Norden. Mit dem neuen Schwert vertrimmst Du die Übeltäter.

Mit der Verkleidung vom Bauern triffst Du William in Valognes ③. Durch den Hinterausgang an der Ostmauer entfliehst Du nach Süden.

Rekrutiere von Falaise aus ④ Truppen in der Region ⑤. Schwäche beim Kampf gegen Rebellen ⑥ die Feindmoral mit einem Kriegsschrei. Sobald Guy fällt, geben die Gegner auf.

DER SOMMER GEHT UND DIE SCHÖNSTE LOVE-SONG-COMPILATION KOMMT! DIE NEUE

MIT

ATOMIC KITTEN • *Eternal Flame*, O-TOWN • *All Or Nothing*, der Friedenshymne von ENYA • *Only Time*, UNCLE KRACKER • *Follow Me*, ROBBIE WILLIAMS • *Eternity*, der brandneuen und bislang unveröffentlichten SASHA - Ballade *Why Does Everybody Hurt*, HIM • *In Joy And Sorrow*, dem Duett des Jahres von LIONEL RICHIE & JULIETTE • *The One*, der SARAH CONNOR-KuschelRock-Exklusivballade *I'll Find You In My Heart* und weiteren einzigartigen Highlights!

BERLIN RECORDS Sony Music WEA POLYSTAR

3. Mission

Bevor Du von ① aus nach England schipperst, ist Aufrüsten Pflicht. Schick Zivilisten zu den Rohstofflagern ② und spendiere Soldaten zur Bewachung. Wenn Du die Mission im normannischen Dorf ③ erfüllst und die Kinder ④ zurückholst, gibt's regelmäßig Rohstoffe.

Verlade die Truppen, um bei Hastings ⑤ die Schlacht zu beginnen. Sobald William vom Pferd fällt, lenk ihn schleunigst links auf den Fähnchen-Hügel. Folge König Harold, um ihn zu besiegen. Kurz vor London schnappt sich William ein Pferd ⑥ und reitet in die Hauptstadt ⑦.

Sein Königreich für ein Pferd: Bei Hastings geht William der Gaul durch

4. Mission

Zum Aufwärmen mischst Du bei einer kleinen Seeschlacht vor den Toren Londons mit ①. Lenk die französische Flotte ② mit Kriegsschiffen ab, damit sich Dein Explosionsboot an ihr vorbei zum Flaggschiff vormogeln kann. Lock die restlichen Einheiten vor Deinen Hafen, wo Deine Boote geheilt werden.

Anschließend folgt ein Szenenwechsel hinüber nach Frankreich. Der Schwarze Prinz und seine Truppen nehmen die Stadt Caen ein. Zerstöre die vier Gebäude auf dem Hauptplatz ③ und sammle 150 Steine, dann darf gebaut werden. Kurble vor allem die Rohstoffversorgung an, Gold und Eisen findest Du an zwei Positionen ④.

Zwischendurch vernichtest Du das Dorf ⑤, welches für die nervigen Überfälle verantwortlich ist.

Um die Mission zu gewinnen, musst Du das Stadtzentrum von Calais ⑥ platt machen. Du wirst dafür mehrere Angriffswellen brauchen, um die Tore zu knacken.

Kauf alle nur möglichen Upgrades für Deine Infanteristen. Drei Trebuchets empfehlen sich, um zügig Tor, Wachtürme, Stall und Kaserne der Vernichtung auszuliefern.

5. Mission

Die große Schatzsuche startet an der Küste ① und führt zu vier mehr oder weniger gut bewachten Goldkisten ②. Der Rückweg klappt nur über See. Bekämpfe die Banditen ③, der dankbare Händler schenkt Dir Transportschiffe.

Sammle die Verstärkung ④ auf und bezieh Stellung auf dem Hügel ⑤ im Nordosten. Von dieser Position aus putzt Du die französische Armee locker weg und Voltieres ⑥ kann gestürmt werden.

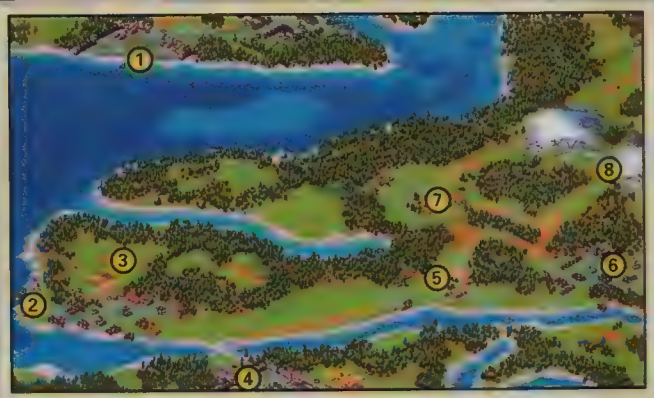
6. Mission

Flieh mit Henry V nach Oxford ①, wo Du eine neue Armee aufbaust.

Bereise mit einer schlagkräftigen Truppe die Kirchen in sieben Dörfern ②, um die Lollard-Schergen zu stellen. Ist Anführer John Oldcastle gefallen oder (besser) eingesperrt, schick alle Deine Einheiten (auch Zivilisten) nach Portsmouth ③.

Lande in Frankreich ④, erobere Harfleur ⑤ und bau dort eine Riesenarmee auf. Die Schlacht von Agincourt ⑥ ist kein Zuckerschlecken. Schalte mit Kavallerie die Kanonen aus. Lock beim Rückzug Feinde in die Nähe der Bogenschützen.

7. Mission



Schippere von Portsmouth ① aus Deine Truppen nach Lissabon ②. Bekämpfe Junots Heer nördlich der Stadt ③. Knack die Wachtürme von Badajoz ④, um Verbündete für die Befreiung von Talavera ⑤ zu erhalten.

Vertreib von da aus die Franzosen aus Toledo ⑥ oder Salamanca ⑦. Knöpf Dir am besten beide Städte vor. Produziere unbedingt einen Mediziner zum Heilen.

Beim Kampf gegen die französische Armee in den Pyrenäen nähere Dich über den Südost-Zugang ⑧. Parke Deine Truppen auf einem Berggipfel und lock den Gegner in zwei Phasen heraus.

Der Berg ruft, und der Höhenvorteil hilft beim Kampf gegen Napoleons Armee

8. Mission

Erkunde von Brüssel ① aus die Lage der preußischen Armee ②, die sich mit Dir ein kleines Gefecht liefert. Auf die Jungs kommst Du später nochmal zurück.

Wellington nutzt inzwischen die Ingenieure, um auf dem Hügel von St. Jean ③ Kaserne, Stall & Co. zu bauen. Denk auch ans Hospital und ein paar Wachtürme. Rüste munter auf und marschiere nach Quatre Bras ④, sobald dort der französische Angriff beginnt.

Zurück auf den Hügel, Verstärkung produzieren und auf Napoleons Hauptangriff warten. Die computergesteuerten Preußen stehen Dir beim letzten Kampf bei.

Die Zukunft wartet...

Kriegsgeschichte auf die spannende Art lässt Dich „Empire Earth" noch in weiteren Epochen erleben. Der beste Lösungsplan für die Kampagnen der Deutschen und der Russen wird Hobby-Generälen in der nächsten SCREENFUN herantransportiert.

Rel du das SMS-Multiplayer-Spiel auf dem T-D1 Handy

„Der Herr der Ringe". Gewinne die Schlacht um Mittelerde!

Erlebe mit T-Mobile hautnah, wie es den Figuren aus dem Film „Der Herr der Ringe" ergangen ist. Greife unmittelbar in die Geschicke von Mittelerde ein.

Schlüpfe in die Rolle eines Anführers – jeder Mitspieler kommandiert seine eigene Armee. Nur gemeinsam könnt ihr gegen die schreckliche Armee der Orks gewinnen. Zum SMS-Multiplayer-Spiel „Die Schlacht um Mittelerde" kannst du dich ganz einfach per SMS anmelden: eine SMS mit dem Inhalt SUM NAME dein NAME (z.B. SUM NAME MARTIN) an die T-D1 Kurzwahl 72 9 42* schicken. Nach kurzer Zeit wird dir deine Rolle im Spiel und eine Liste der teilnehmenden Kommandanten per SMS mitgeteilt. Finde die beste Strategie. Das Spiel endet, wenn die Armee der Orks oder alle anderen Armeen besiegt sind.

Außerdem haben wir noch jede Menge weitere Angebote zum Film „Der Herr der Ringe" für dich: zum Beispiel das SMS-Strategie-Spiel „Die Reise der Gefährten" oder das SMS-Quiz „Der Herr der Ringe". Mehr Infos unter: www.t-mobile.de

* Preis: 0,69 DM je abgesandte SMS, ankommende SMS sind kostenlos. Dienste voraussichtlich befristet bis zum 31.3.2002.

T · · Mobile · ·

GO FOR GOLD!

GO FOR SUDDEN STRIKE!

Alle im Goldfieber?

Kein Wunder - jetzt gibt es die Topseller Sudden Strike und Sudden Strike Forever im einmaligen Mega-Bundle.

Machen Sie sich lieber gleich auf Goldsuche - bevor es alle wissen!

"... so sieht ein gelungenes Missionspack aus"

"Realistisch, dramatisch, komplex: ein Spiel um sämtliche Aspekte der Frontschlachten des Zweiten Weltkriegs"

"... bietet 'Sudden Strike Forever' aber auch erheblich mehr, als die sonst üblichen Zusatz-CDs"

"Erst denken, dann schießen", "Für ein Echtzeit-Strategiespiel bietet Sudden Strike viel taktische Tiefe"

Bestes Strategiespiel

Jetzt im Handel - oder direkt bei CDV: Tel. 0700-CDVGAMES

© 2001 CDV Software Entertainment AG · Postfach 2749 · 76014 Karlsruhe · Änderungen und Druckfehler vorbehalten

cdv
www.cdv.de

Operation Flashpoint

Im **laufenden Spiel** die linke **[SHIFT]**-Taste und das **[-]** auf dem Zahlenblock gleichzeitig drücken und wieder loslassen. Dann einen der Codes aus dem Kasten eingeben, um so den jeweiligen Cheat zu aktivieren.

Cheats

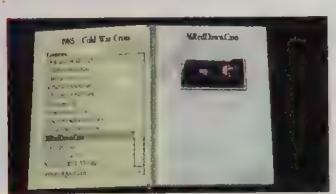
Spiel speichern:
savegame

Mission erfolgreich beenden:
endmission

*Mitten im Einsatz drückt Ihr die linke **[SHIFT]**-Taste und **[-]** auf dem Zahlenblock. Jetzt Cheat eingeben...*

***endmission**: ...und weiter geht's!*

Wenn Ihr im **Hauptmenü** auf die gleiche Weise **campaign** eintippt, könnt Ihr alle Missionen freischalten.



***campaign**: Jetzt habt Ihr Zugriff auf wirklich alle anstehenden Missionen*

S.W.I.N.E.

Schweinebande! Wenn Euch Langohren oder Drecksuhler zu sehr zusetzen, dann werft mal ein Schweinsauge auf die folgenden Schummeleien.

Im Spiel **[SHIFT]+[ENTER]** gleichzeitig drücken, damit die Cheatkonsole erscheint. Nun einen der folgenden Codes eingeben, um den dazugehörigen Cheat zu aktivieren.

Cheats

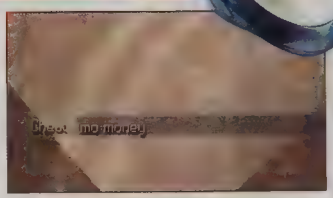
Erfahrungsrang der ausgewählten Einheit erhöhen:
smarten

1000 Credits bekommen:
mo money

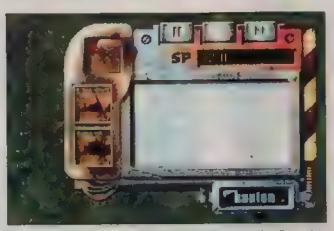
Feinde mit einem Schuss zerstören:
quicker than death

Level erfolgreich beenden:
blitzkrieg

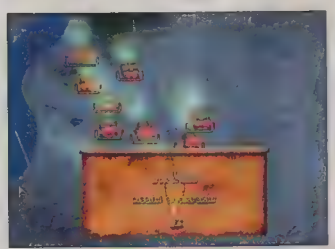
In der Mission gekaufte Einheiten lassen sich sofort einsetzen (sie werden nicht mit dem Heli gebracht):
instant delivery



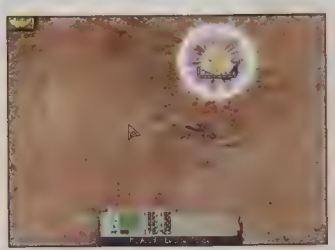
*Öffnet mit **[SHIFT]+[ENTER]** die Konsole und tippt eine Sauerei ein*



***mo money**: Schon reicht die Kohle für die nächste Karottenlieferung*



***blitzkrieg**: Sind die Panzer tierisch am Abrauchen, solltet Ihr lieber hasenflink die Mission beenden*



***smarten**: Macht aus Meister Lampe auf diese Weise eine Intelligenzbestie*

Spider-Man

Peter Parker zieht wieder die Fäden – natürlich als sein zweites Ich Spider-Man. Um die folgenden Schummeleien einzugeben, wählt Ihr im Hauptmenü zunächst die Option **SPECIAL** und dort anschließend **CHEATS**.

Jetzt könnt Ihr einen der Codes aus der folgenden Liste eintippen.

Cheats für Outfits

Spider-Man-2099-Kostüm:
MIGUELOH

Spider-Man-Symbiot-Kostüm:
SECRTWAR

Captain-Universe-Kostüm:
TRISNTNL

Spidey-Unlimited-Kostüm:
SYNOPTIC

Der-sensationelle-Tütenkopf-Kostüm:
KICK ME

Scarlet-Spider-Kostüm:
XILRTRNS

Ben-Reilly-Kostüm:
CLUBNOIR

Peter-Parker-Kostüm:
MRWATSON

Quick-Change-Spidey-Kostüm:
SM LVIII

Weitere „Spider-Man"-Cheats

Freie Level-anwahl:
MME WEB

Unverwundbarkeit:
ADMNTIUM

Volle Energie:
WEAKNESS

Unbegrenzter Netzeinsatz:
GLANDS

Großer-Kopf-Modus:
EGOTRIP

Alle Spiel-Comic-Cover:
KIRBYFAN

Alle Comics:
FANBOY

Alle Filmsequenzen:
CINEMA

Sämtliche Charaktere im Betrachter:
RGSGLLRY

Sämtliche Storyboards:
ROBRTSON

Was-wäre-wenn-Wettbewerb:
UATUSEES

Abgemagerter Spider-Man:
STICKMAN

Toon-Spider-Man:
FUNKYTWN

Sämtliche Specials:
LEANEST

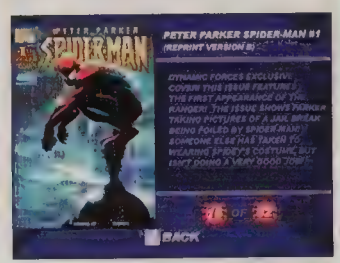
*Im Hauptmenü geht Ihr auf **SPECIAL**...*

*...und wählt dort dann **CHEATS**...*

...wo Ihr einen aus der Liste eintippt

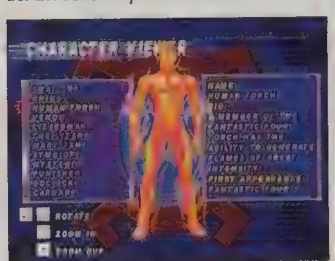
***MME WEB**: Im letzten Level steht Ihr dem üblen Monster-Ock gegenüber*

***ADMNTIUM**: Mit unbegrenzter Lebensenergie bereitet Euch kein Boss mehr Sorgen – auch nicht Rhino*



***FANBOY**: Jetzt könnt Ihr Euch in der „Gallery" viele klassische Comic-Heft-Cover von „Spider-Man" ansehen*

***CINEMA**: Nanu, ist da jemand? Venom (r.) macht Spider-Man in einer der Zwischensequenzen nervös*



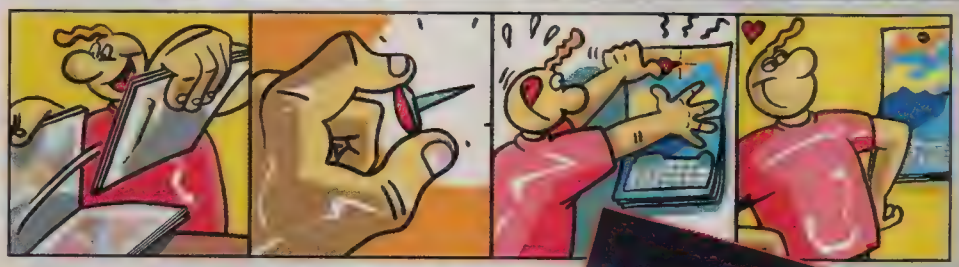
***RGSGLLRY**: Brutzel! Human Torch gehört zu den Fantastischen Vier*

***STICKMAN**: Macht seinem Namen jetzt alle Ehre, der spinnengliedrige Spidey!*

Text: Martin Metzler, Daniel Blank

BRAVO SCREENFUN

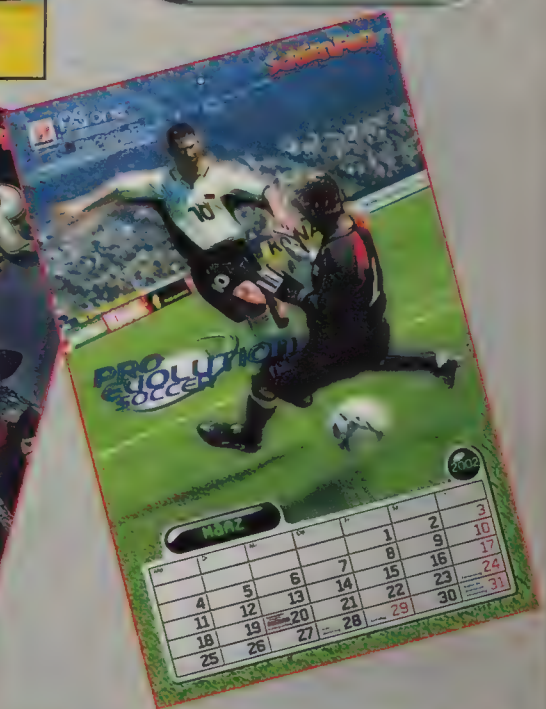
JAHRESKALENDER

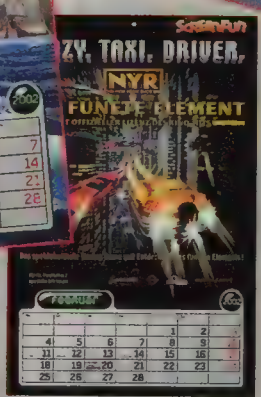


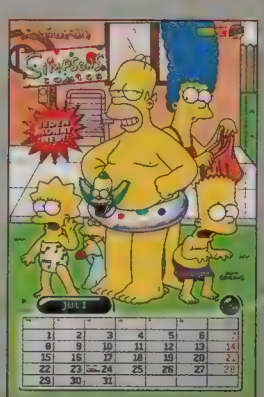
2002

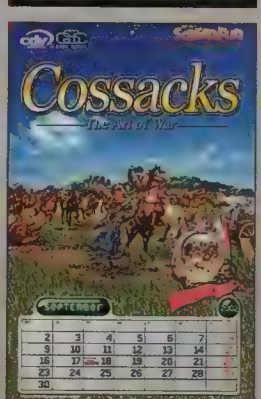
NAGEL' DAS JAHR AUF 365 TAGE FEST

...das geht ganz leicht: Raustrennen, anvisieren, hinpinnen, dran ist er, der SCREENFUN-Kalender fürs neue Jahr – mit Homer, Crash, Mad Lara & Co.!









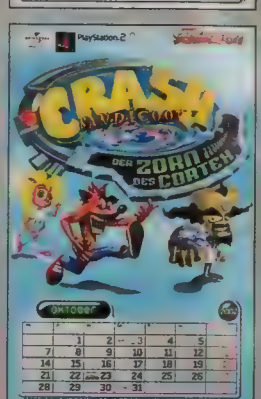


Illustration: Rolf Bojke

Wie man 80 Muskeln auf einmal bewegt

Wissen macht Spaß! Deshalb gibt es diesen Monat wieder neue Themen für Euch in GEOlino: wie **Schnee** die Eskimos ganz warm hält, wie der Geheimcode der menschlichen **Gene** geknackt wurde, was im **Meer** alles leuchten kann – und noch vieles mehr.

www.geolino.de

Jetzt kaufen!

SOUL REAVER 2

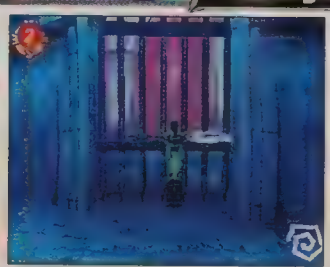
Teil 1

An scheinbaren Verbündeten herrscht kein Mangel. Trotzdem ist Rächer Raziel bei der Rettung Nosgoths auf sich allein gestellt. Gut, dass er SCREENFUN liest! Mit den TRIX weiß Dein Held immer, wo's langgeht und löst im Handumdrehen jedes Rätsel.

Festung der Sarafan

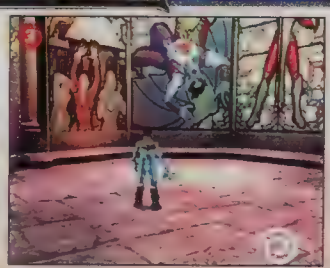
Nach dem langen Intro läufst Du in Raziels Rolle geradeaus und durch die Doppeltür. Besiege dann Deine ersten beiden Feinde, damit sich die Tür am Ende des Korridors öffnet.

Im nächsten Korridor nimmst Du den rechten Ausgang: Übe hier die Blocktechnik, wie vom Spiel empfohlen 1, dann verschwindest Du durch die gegenüberliegende Tür.



Erledige nach der Sequenz drei Gegner, damit sich das Tor wieder öffnet. Geh hindurch und wechsle in die Spektralebene, damit Du durch die Gitterstäbe wandern kannst 2.

In der großen Halle tritt auf das blaue Portal und wechsle wieder in die materielle Ebene. Ist dies nicht möglich, sauge einige Seelen auf, um Deine Energie voll aufzuladen.



Nach der Sequenz stehst Du einem großen Gittertor gegenüber – schalte beide Wächter aus und geh durch. Um die anderen fünf Gegner musst Du Dich nicht kümmern.

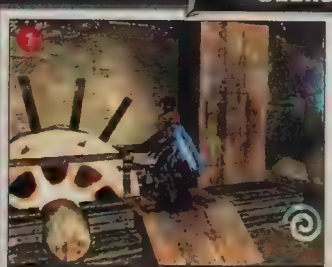
Nach einer weiteren Sequenz geh ins südöstliche Eck des Raums und hör Dir die Geschichte um das „Herz der Finsternis" an 3. Verlass den Raum danach durch die Südtür.

Folge dem Weg bis zu einer weiteren Sequenz. Dann schlag beide Wächter nieder 4 und spurte die Wendeltreppe im Süden hinauf.

Oben angekommen, läufst Du weiter nach rechts und nimmst daraufhin die nächste Tür.

Der folgende Korridor birgt keine Feinde: Lauf hindurch und lerne Nosgoth kennen.

Südlicher See



Spring von der Plattform ins Wasser und schwimm zum linken Ufer. Hier aktivierst Du automatisch den ersten Meilenstein, sobald Du in seine Nähe kommst.

Stell Dich neben das Rad und drück die ▢-Taste 1, um das Unterwasser-Tor zu öffnen. Schwimm durch die Passage und zum linken Ufer, um beim Obelisken zu speichern.

Renn zurück Richtung Wasser und spring links die Hügel hinauf. Den höheren erklimmst Du, indem Du die L2- und dann die ⓧ-Taste drückst 2. Den Abgrund überwindest Du im Gleitflug.

Folge einem etwas längeren, mit vielen Gegnern gespickten Weg, bis Du einen Bach überquerst. Hier befindet sich ein Meilenstein.

Die Säulen

Sprinte nun die Treppe im Nordwesten nach oben 1 und anschließend über die Brücke.

Folge dem Weg, bis Du zu einem verschlossenen Tor gelangst. Hier besiegst Du Deinen weiblichen Widersacher und ziehst am Hebel, um die Riegel zu entfernen.

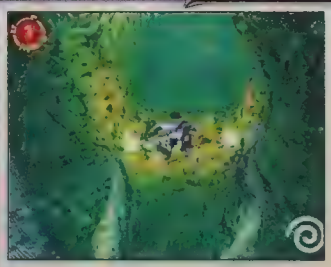
Geh dann durch das Tor zu den Säulen von Nosgoth.

Nach dem Small-Talk mit Kain geh hinter die Säulen und wandere in die spektrale Ebene: Die Mauer verwandelt sich in eine Treppe, die Du hinaufsteigst. Folge dem Weg bis zum blauen Portal 2 und wechsle die Ebene erneut.

Aktiviere rechts den Meilenstein, lauf dann weiter bis zum großen Tor und öffne es mit dem Soul Reaver.

Text: Frank Glaser

Unterirdische Ruinen



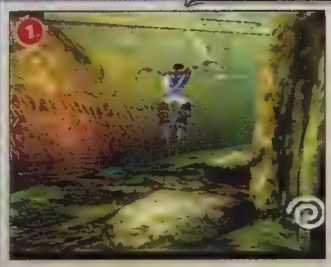
Du erledigst zahlreiche Schatten-Monster, bis Du einen Raum mit weiteren Säulen entdeckst. Nach der Sequenz speicherst Du.

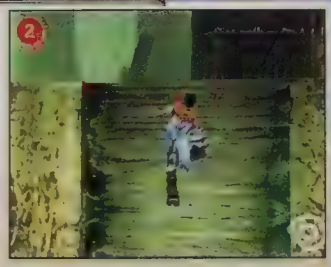
Spring ins Wasser und schwimm durch die beleuchtete Öffnung 1. Am anderen Ende des Tunnels hüpfst Du aus dem Wasser und bekämpfst auf Deinem Weg nach oben weitere Schatten-Monster.

Spring am Wegende nach unten und dort ins Wasser. Halte erneut Ausschau nach einer beleuchteten Öffnung und schwimm hindurch.

Dieser Unterwasser-Weg ist beleuchtet: Dort, wo die Passage aufzuhören scheint, schwimmst Du nach oben. Bei der Wand, die so aussieht, als könne man sie hinaufklettern 2, tauchst Du auf.

Sumpf





Aktiviere zuerst den Meilenstein und spring dann rechts auf den Steinplatten 1 zum nächsten Tor.

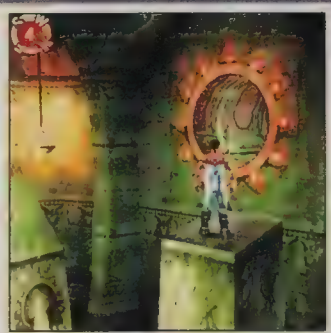
Der Sumpf erschwert Kämpfe – such daher Festland beim Bezwingen Deiner Kontrahenten.

Im Osten der Katakombe speicherst Du beim Obelisken. Wende Dich im Anschluss daran nach links und folge dem Weg weiter.

Nach einer weiterführenden Sequenz klettere links die Wand empor 2. Spring anschließend auf der anderen Seite der Wand wieder herunter und lauf zu den Ruinen, wo Du vorher den Vampir Vorador entdeckt hattest.

Nach einer weiteren, kurzen Sequenz benutzt Du den Soul Reaver, um das Tor zu öffnen.

Dunkle Schmiede



Besiege den Wächter am Ende des Gangs und benutze sein Schild, um das Tor zu öffnen 1.

Wechsle in die spektrale Ebene, um durch das Gitter zu kommen. Hinter dem nächsten Raum hältst Du Dich rechts und benutzt das blaue Portal. Lauf nun zurück in den Raum mit dem Gitter und klettere dann links die Wand empor.

Lauf die Treppen hinauf, erledige den Gegner und gleite über den Abgrund zur Treppe im Norden.

Lass Dich in den Raum mit dem lila Kristall fallen. Dreh den Spiegel dreimal 2. Am Ende des Weges hinter der Tür im Osten gleitest Du als Spektral-Raziel durch die Gitter. Das blaue Portal ist auf der gegenüberliegenden Plattform der Lichtung.

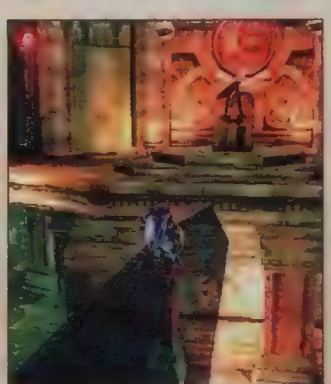
Zurück in der realen Welt erledigst Du alle Gegner, bevor Du an einer der beiden Wände emporkletterst.

Oben gleite beflügelt zur mittleren Plattform 3. Wechsle anschließend wieder in die spektrale Ebene. Nun gelangst Du mit einem Gleitflug zur oberen Passage.

Etwas weiter wechselst Du zurück in die materielle Ebene.

Zerschlage den Wächter mit dem Soul Reaver und setz danach sein Schild in die Öffnung.

Schieß mit dem Soul Reaver gegen das Schloss in der Decke. Zieh die Säule im Südwesten nach Norden. Dreh den Spiegel, dass das Licht gegen die verschobene Säule scheint. Spring über das Säulenteil auf die Säule 4 und flieg in den Durchgang.



Lass Dich am Ende nach unten fallen. Nimm den Spiegel. Nähere Dich damit in der Haupthalle der Tür mit dem Spiegelsymbol 5.

Durchquere den Raum dahinter und setz am Ende den Spiegel in die Halterung. Nun dreh den großen Spiegel, bis er die Tür im Westen öffnet. Durch das Gitter kommst Du in die spektrale Ebene.

Beweg den Spiegel in Richtung Haupthalle. Spring nach unten, wechsle beim Portal in die materielle Ebene und ersteige die Wand.

Dreh den Spiegel. Zieh die linke Säule in die Mitte, damit Du auf dem Schatten zur anderen Seite gelangst 6. Schieß einen Energieball gegen das Schloss in der Decke und beweg den Spiegel um 180 Grad.

Spring in die neu geschaffene Öffnung. Beweg den Zeiger der Sonnenuhr zweimal nach rechts, damit das Licht auf den von Dir platzierten Spiegel fällt – der Dunkle Reaver ist erschaffen!

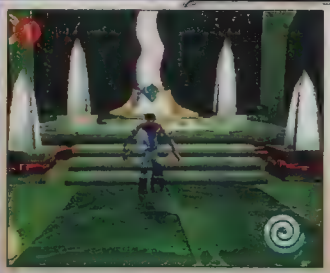
Lass Dich durch die Öffnung fallen und lauf zum Altar 7. Nach der folgenden Sequenz bist Du im Besitz des Dunklen Reavers.

Öffne mit Deiner neuen Waffe die Tür im Süden und erfahre in der folgenden Sequenz mehr über sie.

Lauf den Weg zurück, auf dem Du vom Sumpf aus gekommen warst, und steck am Ende des Korridors den Reaver in die Öffnung 8.

Nach dem Gespräch mit Vorador befindest Du Dich anschließend wieder im Sumpf.

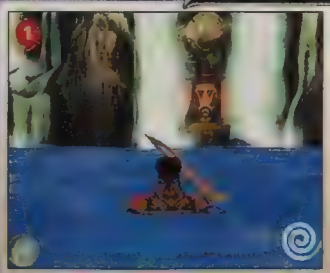
Sumpf/Ruinen/Säulen



Dein nächstes Ziel ist der südliche See. Den Weg dorthin solltest Du kennen. Finde im Sumpfgebiet den Eingang zum Wassertunnel, durch den Du zu den unterirdischen Ruinen gelangst. Spring erneut ins Wasser und tauch am Ende des Tunnels auf, um eine Sequenz mit dem Ältesten in Gang zu setzen.

Speichere beim Obelisken 1, bevor Du in Richtung Säulen gehst.

Südlicher See



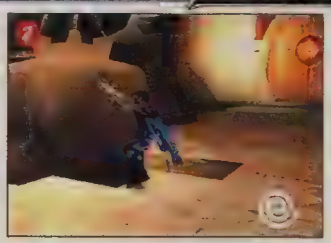
Speichere jetzt den Spielstand, spring dann in den See und tauch zur anderen Seite des Durchgangs, den Du vorher mit Hilfe des Zahnrads geöffnet hattest.

Zwischen den Wasserfällen entdeckst Du eine Plattform mit einer Tür 1. Sie lässt sich mit dem Dunklen Reaver öffnen. Geh hindurch und folge dem Korridor immer weiter bis zur Lichtschmiede.

Lichtschmiede

Gleite über den Abgrund zur mittleren Plattform. Solltest Du den Dunklen Reaver aufladen wollen, kannst Du dies im unteren Abschnitt tun. Steck den Reaver in die Öffnung, um die Schattenbrücke zu aktivieren und sprinte zur anderen Seite 1.

Wechsle dort kurz in die spektrale Ebene, um auf diese Weise durch das Gitter zu gelangen.



Benutze den Reaver am Ende des Korridors, um in die Haupthalle der Lichtschmiede zu gelangen.

Schlüpf durch das gegenüberliegende Goldgitter in der Spektralebene. Lauf den Korridor entlang und benutze das Portal ganz am Ende. Lauf wieder zurück und zieh den Spiegel zum rechten Tor 2. Es öffnet sich, Du gehst hindurch.

Am Ende des Gangs erscheinen zwei Gegner, die Du schnell besiegst. Nimm das Schild und bring es in die vorgesehene Halterung gegenüber des Spiegels 3.

Auf Deinem Weg zum nächsten Tor besiegst Du einige Feinde. Da der Dunkle Reaver das Tor nicht öffnen kann, wechselst Du in die spektrale Ebene und gleitest hindurch.

Die folgende Sequenz zeigt Dir den Ausgang dieser Halle: Klettere und spring folglich über die beiden niedrigen Säulen zur breiten Plattform, um von dort aus zur oberen Passage zu gleiten 4.

Am Ende des Korridors wechselst Du in die materielle Ebene und läufst anschließend zurück in die Halle mit den Säulen.

Unten lädst Du den Dunklen Reaver beim Becken auf. Die Wand unter der Plattform, die Du vorhin im Gleitflug erreichst hast, lässt sich ein Stück herausziehen 5.

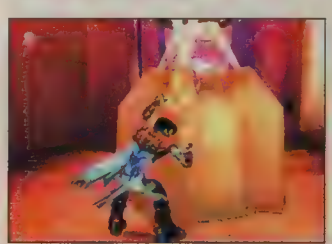
Klettere anschließend dort hinauf (der Weg über die Säulen ist jetzt nicht mehr nötig) und durchschreite dann erneut den Korridor bis zu seinem Ende.

Steck nun den Reaver in die Öffnung und aktiviere damit eine Schattenbrücke. Lauf drüber 6 und erledige den Schildträger auf der anderen Seite. Lass Dich dann nach unten fallen und bring Deine Beute in der Halterung an.

Spring zum Spiegel und schieb den nächsten Spiegel auf seinen ursprünglichen Platz zurück.

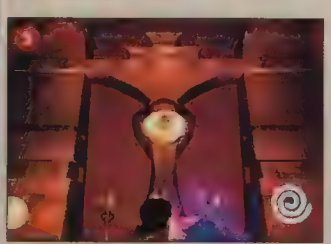
Folge diesem Weg, gleite über den Abgrund und steck den Reaver in die Öffnung. Spurte wieder zurück, an dem Spiegel vorbei und zum gegenüberliegenden Eingang.

Halte Dich diesmal rechts und gleite über den Abgrund zur Säule mit dem Dunklen-Reaver-Symbol 7. Steck dort den Reaver hinein und lass damit die Säule verschwinden.



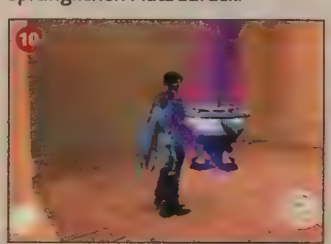
Spring wieder zurück über den Abgrund und dreh den Spiegel, sodass das Licht auf den nun freigelegten Spiegel scheint 8.

Gleite anschließend erneut über den Abgrund und benutz den Reaver beim Tor rechts vom Spiegel. Das Licht dringt nun ebenfalls in die Lichschmiede und öffnet Dir das goldene Gittertor.



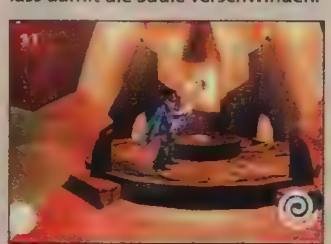
Geh durch das gerade geöffnete Tor und den Korridor entlang bis zu seinem Ende. Beachte: Kommst Du dem Sonnensymbol dabei zu nah, schießt Dich das Auge darüber in die spektrale Ebene.

Blende das Auge daher kurz mit einem Dunklen-Reaver-Schuss 9, sodass Du ungesehen das Sonnen-Symbol nehmen kannst...



Postier Dich schnell davor. Drück ◻, bevor das Auge zurückrollt. Trifft es, musst Du den Dunklen Reaver beim Becken aufladen 10. Um dorthin zu gelangen, nimm den Eingang links neben dem Goldtor.

Lauf den Korridor entlang und wechsle in die spektrale Ebene beim Tor. Öffne Letzteres auf dem Rückweg mit dem Dunklen Reaver.



Lauf anschließend mit dem Sonnen-Symbol in der Hand zurück zur Lichtschmiede und setz es dort ein 11. Begib Dich nach der folgenden Sequenz zum Schmiedefeuer und tauch den Reaver hinein.

Nach der Sequenz bist Du im Besitz des Licht-Reavers. Öffne das Tor hinter Dir und das folgende mit Deiner neuen Waffe.

Die Schattenwesen sind im Spiel schwer zu erkennen

Südlicher See

Lauf über die Treppen zum gegenüberliegenden Tor. Öffne es mit einem Schuss gegen den Kristall 1.

Setz am Korridor-Ende den Licht-Reaver ein, um zurück zum südlichen See zu gelangen. Tauch durch die Passage und speichere, bevor Du in Moebius' Festung zurückkehrst. Öffne das halb unter Wasser stehende Tor mit einem Licht-Reaver-Schuss gegen den roten Kristall.

Festung der Serafan

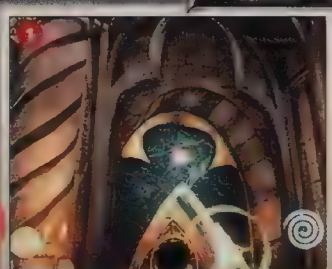
Schwimm durch den Eingang. Du findest links ein Licht-Becken, rechts einen Gang. Folge dem Gang bis zum Ende und geh durch die Tür. Schalte alle Gegner aus 1, damit Du durch das große Tor gehen kannst.

In der großen Halle rennst Du durch das gegenüberliegende Tor und siehst einer langen Unterhaltung zwischen Raziel und Kain zu.

Nimm die Tür zu Raziels Linken und folge dem Gang. Im nächsten Raum stürme zur Tür im Westen. Besiege dahinter zwei Gegner, um die Tür wieder zu öffnen.

Im folgenden Hof ignorierst Du die Schar der Gegner und sprintest zum Ausgang im Westen 2. Hinter der Tür besiege zwei hinderliche Wächterinnen und einen Köter.

Zeitstromgerät



Nimm den linken Weg und Ausgang und folge dann dem dahinter liegenden Gang. Lade beim Licht-Becken den Reaver auf, bevor Du durch die Tür gehst. Um die Tür links von Dir zu öffnen, feure mit dem Licht-Reaver gegen den rosafarbenen Kristall 1.

Es folgt eine längere Sequenz, in der Raziel von Moebius in die Vergangenheit geschickt wird.

DIE MUMIE KEHRT ZURÜCK

Gut gegen oder Böse...

Fürchten Sie die Hölle nicht - kämpfen Sie mit dem Bösen!

Als Rick O'Connell steht Ihnen eine Vielzahl an Schwertern, Gewehren und Revolvern zur Verfügung.

Übermenschliche Kraft und magische Fähigkeiten sind die Stärken des Hohepriesters Imhotep.

„Die Mumie kehrt zurück" Jetzt auch auf DVD.

UNIVERSAL

UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS

www.universalinteractive.de

PlayStation 2

Auch erhältlich für den GAME BOY COLOR

Die Mumie kehrt zurück - interactive game © 2001 Universal Interactive Studios. In Universal Studios licensing. Inc. Alle Rechte vorbehalten. Das „PS" family logo und „PlayStation" sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Game Boy Color und das Game Boy Color Logo sind Warenzeichen von Nintendo. © 2001 Nintendo.

© 2001 Universal Studios. All Rights Reserved.

Festung der Serafan

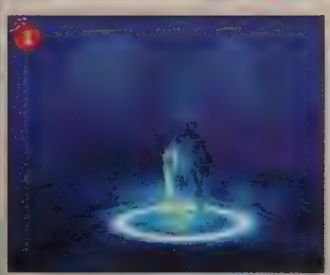
Besiege die beiden Dämonen mit dem Licht-Reaver und verlass danach den Raum durch die Doppeltür im Süden.

Erstmals im Spiel hast Du es nun mit echten Gegnern zu tun. Benutz also Deine Ausweichtechnik, um im Anschluss daran blitzschnell zuzuschlagen 1.

Folge dem Weg zurück zu dem Raum mit den Wandbildern.

Nimm hier den nördlichen Ausgang und folge dem Weg. Immer wieder musst Du im Folgenden Deine Dämonen-Gegner besiegen 2, damit die Energiebarrieren Dir den Weg freigeben.

Die folgende Sequenz enthüllt, dass Raziel in der Zukunft anstatt der Vergangenheit gelandet ist. Besieg die beiden Dämonen und verlass die Kathedrale im Westen.



Nach der Sequenz mit Moebius trittst Du durch die Tür zur Rechten. Bekämpfe die drei grünen Monster und verlass die Festung über den Weg, den gekommen bist.

Solltest Du durch Verwundungen in die spektrale Ebene wechseln, sorg Dich nicht: Auf dem Grund des südlichen Sees befindet sich ein blaues Portal 3. Außerdem ist nun Zeit für einen Spielstand-Save.

Unterirdische Ruinen

Der Weg zum Ältesten ist Dir ja bereits bekannt. Auf dem Weg dorthin schwingst Du Deinen Soul Reaver und Deine Krallen 1 mehrmals, um lästige Schattenwesen und grüne Dämonen zu besiegen.

Speichere den Spielstand nach der Sequenz mit dem Ältesten beim Obelisken. Führe Deine Reise danach durch den Unterwassertunnel fort wie gehabt.

Den weiteren Weg kennst Du ebenfalls schon: Diesmal musst Du jedoch nicht nur gegen Schattenwesen kämpfen, sondern auch gegen grüne Dämonen.

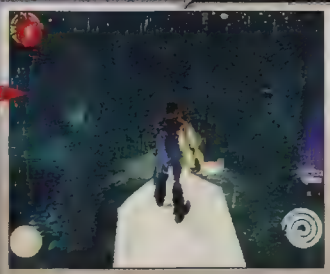
Oben angelangt, lässt Du Dich gleich wieder nach unten fallen. Tauche danach den Reaver in das Dunkle Becken gegenüber 2 und spring ins Wasser in Richtung beleuchteter Tunnel.

Folge schwimmend, kämpfend und springend dem Verlauf der Höhle, bis Du schließlich von einer erhöhten Plattform aus ein Dunkles-Reaver-Schloss entdeckst 3.

Nimm Anlauf und gleite zu dieser Plattform, um Deinen Reaver in das Schloss zu stecken. Dies ruft eine dunkle Brücke hervor, über die Du schreiten kannst.

Auf der anderen Seite blockiert ein grüner Dämon den Weg. Schalte ihn aus. Ist das erledigt, kletterst Du die Wand auf der rechten Seite hinauf und betrittst den Sumpf...

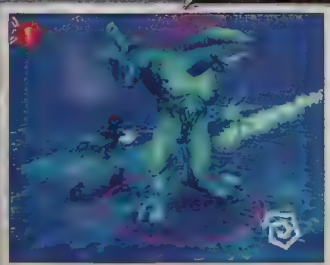
Südlicher See



Den Weg zu den Säulen kennst Du bereits. Auf dem Weg dorthin kommst Du an einer umgestürzten Säule vorbei: Lauf hinauf und gleite über den Strom 1.

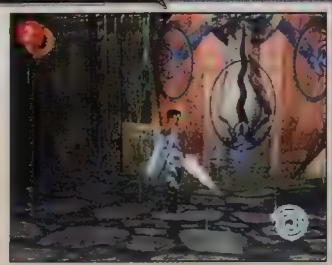
Aktiviere jetzt rechts den Meilenstein, bevor Du die Treppen ein Stück weiter westlich hocheilst. Spring über die kaputte Brücke, besieg alle kommenden Feinde und öffne anschließend das Tor.

Die Säulen



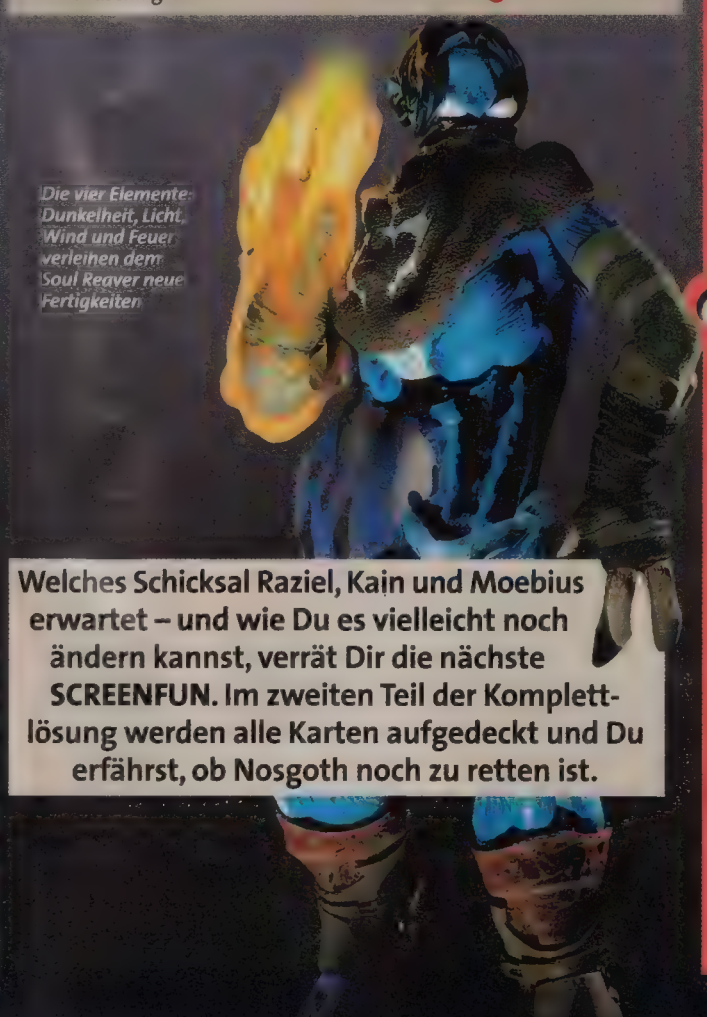
Nach der Sequenz befindest Du Dich in der spektralen Ebene. Passiere die Säulen wie beim ersten Mal Richtung unterirdische Ruinen.

Ein riesiger Dämon stellt sich Dir in den Weg. Deine Treffer lähmen ihn nicht – er schlägt zurück. Triff ihn daher maximal zweimal 1, bevor Du wieder ausweichst, um dann erneut zuzuschlagen.



Sprinte nun die Treppen hinauf und folge dem Weg. Besiege den nächsten Dämon, um weiterzukommen und wechsle beim Portal zurück in die materielle Ebene.

Aktiviere nun den Meilenstein und lauf weiter. Am Ende des Wegs kämpfst Du erneut, bevor Du das Tor zu den unterirdischen Ruinen öffnen kannst 2.



Die vier Elemente: Dunkelheit, Licht, Wind und Feuer verleihen dem Soul Reaver neue Fertigkeiten

Welches Schicksal Raziel, Kain und Moebius erwartet – und wie Du es vielleicht noch ändern kannst, verrät Dir die nächste SCREENFUN. Im zweiten Teil der Komplettlösung werden alle Karten aufgedeckt und Du erfährst, ob Nosgoth noch zu retten ist.

THRUSTMASTER

Winning Season GEWINNAKTION
vom 15. Oktober 2001
bis 15. Januar 2002

Durchstarten mit Thrustmaster!

DM 59,95 / EUR 30,45

Ferrari Challenge® Racing Wheel

- Eingebauter Motor
- 3 Spielemodi (digital/analog/Negcon™)
- offizielle Ferrari – Lizenz
- analoge Mini-Pedale
- kompakte Form

DM 119,95 / EUR 60,92

360 Modena® Racing Wheel

+++ Da kommt Farbe ins Rennen +++

- Replik des Ferrari 360 Modena Racing Wheels
- 3 Farbvarianten: rot, gelb und silber
- 2 eingebaute kraftvolle Motoren
- 3 Spielemodi (digital/analog/Negcon™)
- Schaltwippen am Lenkrad + Fußpedale

DM 59,95 / EUR 30,45

Firestorm™ Upad

+++ Style und Fun als starkes Doppel +++

- 2 eingebaute Motoren
- 2 analoge Ministicks zur Steuerung
- 8 analoge Tasten
- Spielemodi (digital/analog/Negcon™)
- in den Farben crystal/blau/rot
- Turbo-Funktion
- Gummierte Griffe

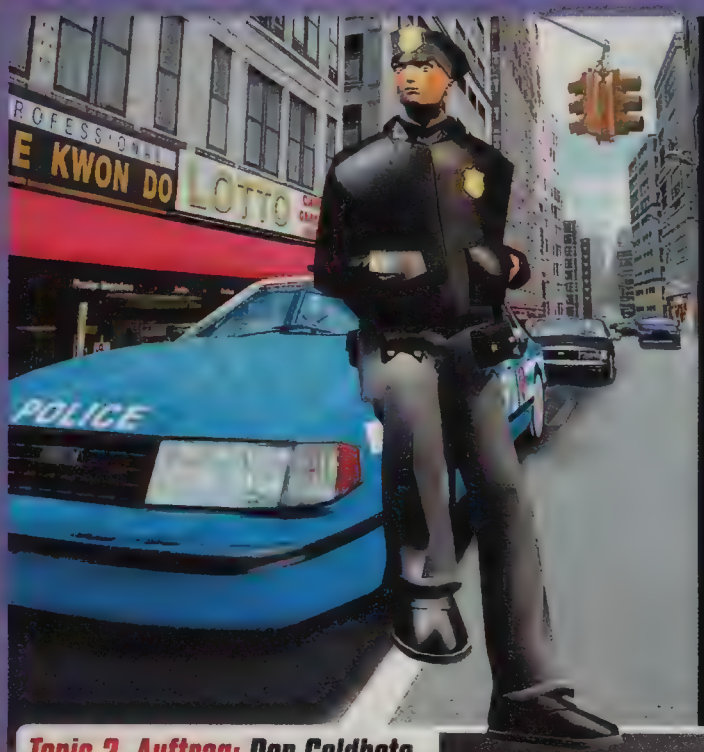
für Play Station®
Play Station® 2 und
Play Station® one

erhältlich bei
www.medimax.de

MEDI MAX

www.thrustmaster.de

© Guillemot Corporation 2001. Ferrari Challenge, 360 Modena and Firestorm are trademarks and/or registered trademarks of Guillemot Corporation. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective proprietors. Photos not binding. Contents, designs and specifications are subject to change without prior notice and may vary in different countries.



gta III

Der angehende Obergangster hat's gar nicht leicht, seinen Ruf zu wahren – schon gar nicht in kriminellen 73 Haupt- und Sondermissionen. Für die schwersten Jobs auf dem Weg zum Lieblingsfeind des Gesetzes findest Du hier wertvolle Tipps.

Portland

Ohne Zeitlimit darfst Du in den meisten Missionen auf Portland von einem Radarpunkt zum anderen düsen. Dennoch erwarten Dich hier einige Aufgaben, die Dich ganz schön ins Schwitzen bringen!

Tonis 2. Auftrag: Der Geldbote

Durch eine von drei Gassen gelangst Du auf den Hinterhof mit dem Koffer

Diese Vogelperspektive zeigt Dir, wie Du den Wagen parken sollst

Schnell weg: Drück nach der kurzen Filmsequenz sofort auf die Tube

Mit den eigenen Waffen schlagen: Klau Dir den Fischtransporter des Gegners

Deine Aufgabe: Sammle die Schutzgelder der Wäscherei ein und rechne mit einem Hinterhalt der Triaden.
Deine Belohnung: 10.000 Dollar

Folge dem blauen Radarpunkt bis zu Mr. Wongs Wäscherei und fahr dort durch die Gasse auf den Hinterhof ❶. Die Aktentasche trägt als Kennzeichen einen blauen Pfeil.

Parke mit der Fahrerseite so dicht neben der Tasche ❷, dass die Zwischensequenz mit den Triaden eingespielt wird, sobald Du aussteigst. Außerdem muss die Fahrtrichtung Deines Wagens auf einen der Ausgänge zeigen. Drück nach der Sequenz sofort die △-Taste, um einzusteigen, und gib Gas ❸.

Deine Verfolger sind ab jetzt mit blauen Pfeilen und jeweils einem grünen Radarpunkt markiert: Fahr in vollem Tempo so oft durch die Gassen, bis alle k.o. am Boden liegen.

Dein letzter Gegner düst mit einem LKW umher. Lass ihn einfach gegen die Wände knallen, bis sein Wagen in die Luft geht. Oder Du schmeißt ihn aus dem Auto und lässt ihn unter die Räder kommen ❹.

Dann bringst Du den Geldkoffer zu Toni, um den Auftrag zu beenden.

Tonis 3. Auftrag: Das Treffen bei Salvatore

Parke in Richtung gegenüberliegende Seitengasse, bevor Du hupst

Der normale Verkehr auf der anderen Straßenseite blockiert den Angriff

Die lahme Beschleunigung der Limo macht die lange Auffahrt zur Qual

Glückliche Fügung: Der rechte Transporter hat zu weit links geparkt

Deine Aufgabe: Hol die Limousine aus Joeys Werkstatt, sammle dann Luigi und Toni ein, und fahre diese heiße Fracht anschließend zur Ablieferung zum Don.
Deine Belohnung: 15.000 Dollar

Sobald Toni im Wagen sitzt, rasen Fischtransporter der Triaden auf Euch zu. Der Trick: Parke einfach in Fahrtrichtung in der Gasse mit dem blauen Van (Aufschrift „Toyz") auf der gegenüberliegenden Straßenseite, bevor Du anschließend auf die Hupe drückst ❶. Neutrale Autos von rechts sollten die Straße blockieren ❷.

Gib nach der Sequenz Vollgas und brause in die Gasse. Am Ende bieg zweimal rechts ab und heiz die lange Straße nach oben, auf den pinkfarbenen Radarpunkt zu ❸.

Zwei Fischtransporter blockieren Salvatores Einfahrt: Der rechte parkt zu weit links ❹. Mit einem Rechtsschlenker gelangst Du zur Garage.

Salvatores 2. Auftrag: Curlys Geheimkontakte

Halte ausreichend Abstand zum Taxi, sonst bekommt Curly Wind von Dir

In einer flachen Perspektive behältst Du das Taxi besser im Auge

Der blaue Pfeil zeigt Dir den Standort des Verräters an – sein Ende naht

Deine Aufgabe: Beschatte Curly Bob und überführe ihn als Verräter.
Deine Belohnung: 15.000 Dollar

Besorg Dir einen Mafia-Schlitten (auf Salvatores Grundstück stehen immer zwei davon herum) und fahr damit gleich ins Rotlichtviertel zu Luigis Sexclub „Seven". Halte Deinen Wagen nördlich vom Eingang mit einem Abstand zu dem wartenden Taxi 1.

Kurz danach wird der gesuchte Curly den Club verlassen und ins Taxi steigen. Das Problem: Du darfst Dich dem Taxi nicht sonderlich nähern, musst aber dranbleiben, um es nicht aus den Augen zu verlieren. Die Lösung: Schalte in eine flachere oder sogar in die Ego-Perspektive (SELECT-Taste), sodass Du weiter in die Ferne blicken kannst 2.

Verfolge das Taxi nach Portland Harbour, bis die Zwischensequenz eingespielt wird. Gib Gas und zieh den Verräter aus dem Verkehr. 3.

Staunton Island

Die Missionen auf Staunton Island haben es in sich: Knappe Zeitlimits und Deine Gegner – ob Gangster oder der Staat – kleben Dir immer an den Fersen. Hier sind Tipps für die heiklen Aufträge.

Dieser müde Esperanto eignet sich nur für Sonntagsfahrten

AKTION!

Du willst alles über „GTA III" und Liberty City wissen? Wir verlosen 10 offizielle Lösungsbücher von Future Press. Wie Ihr mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf Jackpot-Seite 194.

Asukas 5. Auftrag: V-Mann Tanner

Der kraftvolle Barracks OL von Phil ist in dieser Mission unentbehrlich

Wenn Du in der blauen Markierung stoppst, tritt Tanner aus dem Casino

Mit etwas Geduld und Timing bist Du Tanner in einem Schwung los

Deine Aufgabe: Schalte den Spitzel Tanner aus, einen von Asukas Fahrern.
Deine Belohnung: 20.000 Dollar

Achte zu Missionsbeginn nicht auf den pinkfarbenen Farbpunkt. Statte vielmehr Phil Cassadys Armeebedarf-Laden auf dem nordöstlichsten Teil der Insel einen Besuch ab. Auf dem Hof steht ein stark gepanzerter Barracks OL, ideal für diese Mission. Geh ums Haus herum in den Hof. Steig in den Barracks 1 und fahr zu Kenjis Casino in Torrington.

Sobald Du auf der blauen Markierung anhältst, kommt Tanner aus dem Casino und düst mit seinem Esperanto davon 2. Die blaue Schadensanzeige bedeutet für Dich: Jage dem Wagen hinterher und ramme ihn, bis er hin ist. Sobald Du den Esperanto das erste Mal berührst, schlägt Tanner Haken und ruft Verstärkung: Ab sofort besitzt Du einen Fahndungslevel von 5.

Daher entscheidet der erste Angriff und sollte möglichst viel Schaden anrichten. **Plan A:** Überhol Tanner auf einer langen Geraden, steig aus und richte, während er vorbeifährt, den Flammenwerfer auf ihn. Steig schnell ein und gib ihm mit dem Laster den Rest. **Plan B:** Fahre Tanner vorsichtig hinterher und warte, bis die Straße dicht am Ufer entlang führt. Dann hol aus und schubs ihn mit hohem Tempo ins Wasser 3. **Plan C:** Quetsche ihn mit dem Barracks ein und warte, bis sein Auto in Flammen aufgeht. Steig schnell aus und such das Weite.

Rays 1. Auftrag: Das Schweigen des Verräters

Der Blista verdeckt das Garagentor und somit den Fluchtweg

Postier Dich vors Fenster und halte beim Werfen die Taste gedrückt

Dank des Blistas wirfst Du in aller Ruhe eine zweite Granate

Deine Aufgabe: Zünde McAffreys Wohnung in Newport an und sorg dafür, dass der Vogel nie wieder jemanden verpfeift.
Deine Belohnung: 30.000 Dollar

Eine gute Vorbereitung ist hier das A und O. Spar Dir heikle Verfolgungsjagden, indem Du diesem Plan folgst: Der Radarpunkt führt Dich auf den Parkplatz neben der „Pay'n'Spray"-Lackiererei. Steig dort in den Blista und parke direkt vor dem grünen Garagentor unter der Wohnung McAffreys. Dein Wagen muss das gesamte Tor verdecken 1.

Bezieh einige Meter vor dem offenen Fenster Stellung und schmeiß eine Granate hinein. Zur besseren Orientierung: Such die leichte Bodenwelle und platziere Dich so, dass Du gerade noch erhöht stehst. Dabei schaltest Du immer wieder in die Vogelperspektive, um genau nach Osten zu blicken. Halte beim Wurf die Taste gedrückt, denn dann wirfst Du weiter 2.

Sobald die Bude brennt, will der Vogel ausfliegen: Der Blista versperrt jedoch seinen Fluchtweg und gibt Dir genügend Zeit, eine zweite Granate dorthin zu werfen 3. Auch wenn Du den Verräter nicht genau triffst: Der Blista wird gleich explodieren und alle Gegner mitreißen.

Text: Frank Glaser

Kings 4. Auftrag: Tag der Rache

Fahr rückwärts auf die Parkstreifen – und dann mit Vollgas nach vorne

Brause in großem Bogen am Spankie vorbei und runter vom Parkplatz

Nähere Dich dem Lieferwagen langsam, damit er mit in die Luft fliegt

Spring über die schmale Gasse, um an die M16 heranzukommen

Deine Aufgabe: Steig in den Wagen in Bedford Point und schalte alle Spankies aus.
Deine Belohnung: 10.000 Dollar

Nachdem Du in dem markierten Wagen Platz genommen hast, greifen Dich Kamikaze-Attentäter an. Dein nächstes Ziel: Zerstöre die drei Lieferwagen und mach die Spankies unschädlich.

Sobald die Filmsequenz endet, drück die ○-Taste und die linke Richtungstaste, damit Dein Wagen einen Viertelkreis nach links beschreibt. Fahr rückwärts, bis Du genau in der Parkmarkierung vor den Garagen stehen bleibst 1. Sofort danach gib vorwärts Gas und fahr in einem großen Rechtsbogen am rechten Lieferwagen vorbei 2 und durch die kleine Unterführung.

Stopp den Wagen am Ende, steig aus und erledige Deine Verfolger mit der Ak-47. Die Flut Deiner Gegner reißt nicht ab, so lange Du die Lieferwagen nicht zerstörst. Nähere Dich dem Wagen am Ende der Unterführung und lass ihn mit Hilfe der Spankies hochgehen 3.

Nun renn zurück auf die Straße, halte Dich rechts und flitze die Stufen zum Hofbalkon hinauf. Spring auf das Flachdach mit dem versteckten Päckchen und von dort mit Anlauf (!) über die schmale Gasse 4 in den kleinen Hinterhof im Süden. Dort findest Du Rüstung und eine M16. Lauf die Rampe wieder hoch und zerstöre mit der neuen Waffe von dort aus die übrigen Bomber und Wagen 5. Solltest Du nicht alle erreichen, nähere Dich über die anderen Eingänge zum Parkplatz.

Shoreside Vale

Während der Missionen auf dieser schmucken Insel musst Du die meisten Kilometer zurücklegen. Deine Zwischenziele führen nicht selten durch alle drei Stadtteile. Zum Abschluss erhältst Du hier einen Leitfaden, der Dich durch zwei schwierige Missionen führt.

Donalds 3. Auftrag: Lockvogel

Spring über diese Rampe kaltblütig auf die noch unbewachte Straße

Der Tunnel schützt Dich vor Angriffen von hinten und der Seite

Deine Aufgabe: Lock die Gesetzeshüter vom „AmCo"-Gebäude weg, damit Loves Geschäftspartner entkommen kann.
Deine Belohnung: 35.000 Dollar

Sobald Du Dich hinter das Steuer des Securicars setzt, bekommst Du Fahndungslevel 6 verpasst. Drück auf die Tube und spring über die Rampe in der Ecke des Parkplatzes vom Grundstück 1. Es gibt keinen festgelegten Fluchtweg: Du musst lediglich dafür sorgen, dass das Securicar innerhalb der nächsten drei Minuten nicht geschrottet wird.

Verschiedene Experimente empfehlen den nahen Tunnel: Fahr nach dem Rampensprung einfach geradeaus und bieg nach der Rechtskurve nach rechts in den Tunnel ab. Da die Polizei nicht frontal oder von der Seite angreifen kann, überstehst Du die drei Minuten leicht 2. Blick in den Rückspiegel und dränge Deine Gegner geschickt ab.

Catalinas Mission: Die Übergabe

Parke Rays kugelsicheren Patriot vorm Anwesen der Kolumbianer

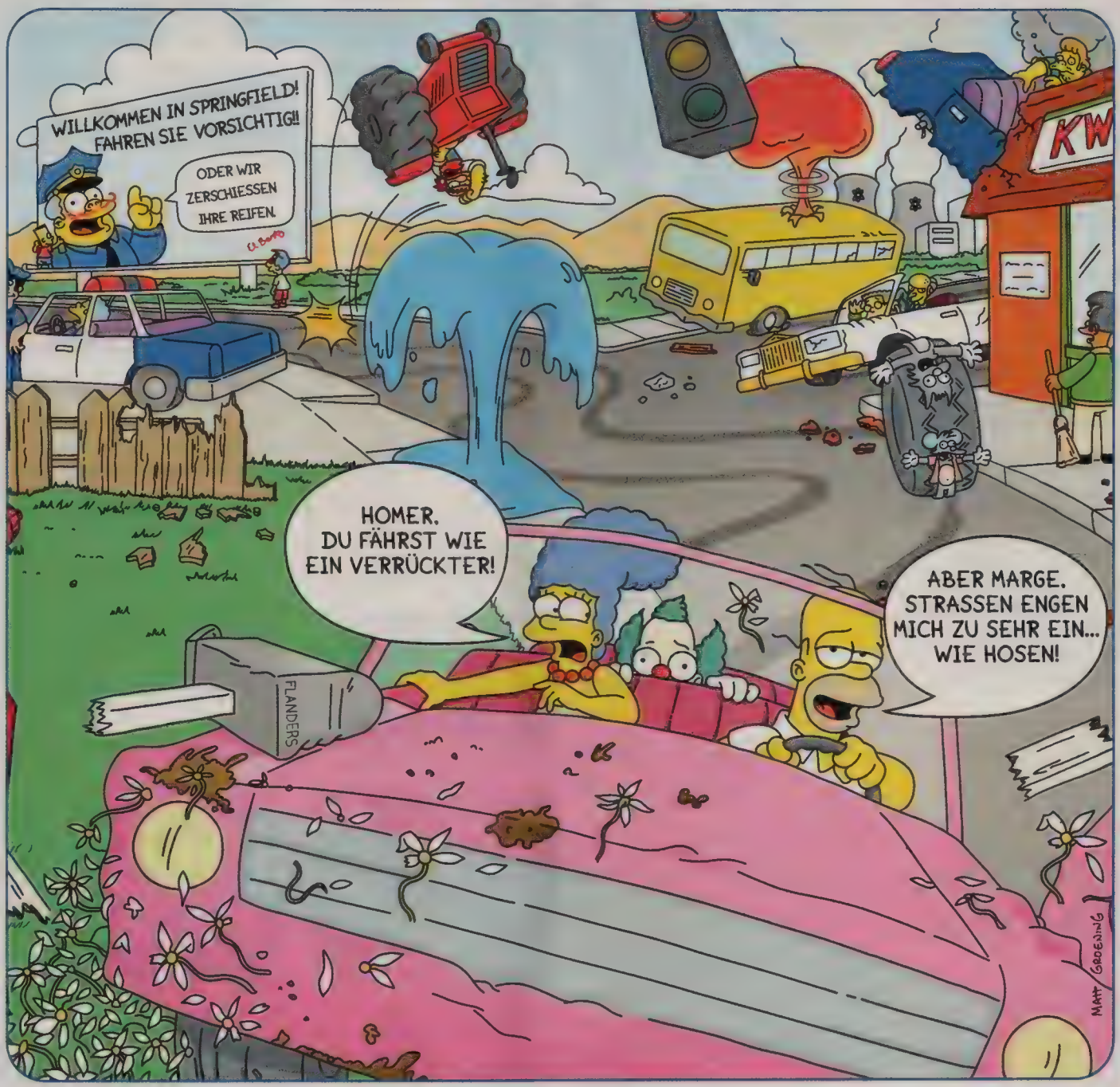
Lock die beiden Wachen bei der Blockade von den Autos fort und vernichte sie

Sichere mit Hilfe des Scharfschützengewehrs die gesamte Plattform

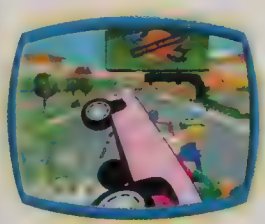
Schnapp Dir den Raketenwerfer und feuere auf den Heli – ein Treffer genügt

Dein Aufgabe: Übergib Catalina 500.000 Dollar, verfolge und vernichte sie dann und befreie Maria.
Deine Belohnung: 1.000.000 Dollar

Vorm Klingeln bei Catalina stehen Rüstung und Energie auf 100%. Parke den Patriot 1. Übergib das Geld und stürm durchs Eingangstor. Es geht auf. Spring ins Auto. Der Staudamm-Eingang wird an zwei Stellen blockiert. Lock die Kerle von den Wagen weg 2. Die Mehrzahl erledigst Du mit M16 und Scharfschützengewehr (vom Grün davor) 3. Vom zweiten Turm oben erwischst Du den Rest (Maria steht auf der Plattform gegenüber!). Bereich gesichert? Lauf zur Plattform und benutz den Raketenwerfer 4. Nach Catalinas Absturz genieß das Ende!



Mr. Burns benimmt sich wie immer und schikaniert ganz Springfield. Er hat alle Busse aufgekauft und lässt sie radioaktiv betreiben. Natürlich verseucht er damit die Umwelt und verlangt horrende Fahrpreise! Da müssen sich die Bewohner von Springfield etwas einfallen lassen und ihre Fahrzeuge zu Taxen umfunktionieren... The Simpsons Road Rage ist packende Rennaction mit sämtlichen original Charakteren und Schauplätzen der gelbsten Serie der Welt...



THE SIMPSONS ROAD RAGE

thesimpsonsroadrage.com

FOX INTERACTIVE

EA ELECTRONIC ARTS

PlayStation.2

© 2001 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Software © 2001 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. Fox interactive, The Simpsons and their associated logos are trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

GTA 3

Auf der Flucht vor der Polizei schlagt Ihr Euch durch Liberty City. Schützenhilfe geben Euch dabei die folgenden Schummeleien.

Tastet alle Cheats einfach während des **laufenden Spiels** ein.

Cheats

Vollständige Heilung:
R2 R2 L1 R1 ←↓→↑←↓→↑

Panzerung auf 100:
R2 R2 L1 L2 ←↓→↑←↓→↑

Alle Waffen:
R2 R2 L1 R2 ←↓→↑←↓→↑

250.000 Dollar aufs Konto:
R2 R2 L1 L1 ←↓→↑←↓→↑

Niedrigerer Fahndungslevel:
R2 R2 L1 R2 ↑↓↑↓↑↓

Höherer Fahndungslevel:
R2 R2 L1 R2 ←→←→←→

Panzer erzeugen:
○○○○○○ R1 L2 L1 △ ○ △

Alle Fahrzeuge zerstören:
L2 R2 L1 R1 L2 R2 △ □ ○ △ L2 L1

Vereinfachte Fahrphysik (mit linkem Analogstick springen):
R1 L1 R2 L1 ← R1 R1 △

Zeit beschleunigen:
○○○□□□□□ L1 △ ○ △

Wetter ändern

Schönes Wetter:
L1 L2 R1 R2 R2 R1 L2 △

Bewölkter Himmel:
L1 L2 R1 R2 R2 R1 L2 □

Nebel:
L1 L2 R1 R2 R2 R1 L2 ✕

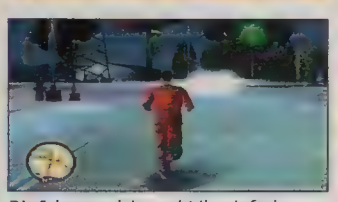
Regen:
L1 L2 R1 R2 R2 R1 L2 ○

Fußgänger

Fußgänger greifen an:
↓↑←↑ ✕ R1 R2 L1 L2

Alle Fußgänger mit Waffe:
R2 R1 △ ✕ L2 L1 ↑↓

Fußgänger revoltieren:
↑↓←↑ ○ R1 R2 L2 L1



Die Schummeleien gebt Ihr einfach während des Spiels ein

○○○○○○ R1 L2 L1 △ ○ △: *Wumm! Mit dem Panzer ist kein Kraut gegen Euch gewachsen*

L2 R2 L1 R1 L2 R2 △ □ ○ △ L2 L1: *Das rockt! Macht spielerisch nicht viel Sinn, macht aber unheimlich viel Spaß – alle Autos explodieren*

R2 R1 △ ✕ L2 L1 ↑↓: *In Liberty City sind jetzt sogar militante Omas unterwegs. Keine Chance dem Handtaschenklau*

NBA Street

Wem das Spiel immer noch nicht abwechslungsreich genug ist, der findet im Folgenden eine Menge Cheats.

Im **Lade-Bildschirm** müsst Ihr die angezeigten Tasten so oft drücken, bis das Gewünschte zu sehen ist.

Cheats

Unbegrenzter Turbo:
Schuh Ball Brett Ball ↑

Authentische Kleidung:
Ball Ball Plattenspieler Plattenspieler ↑

Lässige Kleidung:
Plattenspieler Plattenspieler Ball Ball ↑

Kleine Spieler:
Mikrofon Ball Mikrofon Ball ↑

Große Köpfe:
Mikrofon Plattenspieler Schuh Plattenspieler ↑

Kleine Köpfe:
Mikrofon Schuh Ball Schuh ↑

Kein Schuss-Indikator:
Mikrofon Brett Schuh Mikrofon ↑

Mega-Dunking:
Brett Ball Plattenspieler Ball ↑

Keine Dunks:
Brett Ball Plattenspieler Schuh ↑

Mehr Gamebreaker:
Plattenspieler Mikrofon Brett Schuh ↑

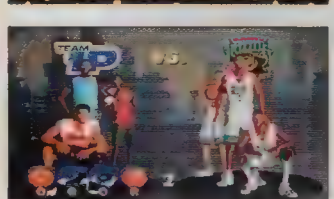
Weniger Gamebreaker:
Plattenspieler Brett Mikrofon Schuh ↑

Keine Gamebreaker:
Plattenspieler Mikrofon Mikrofon Schuh ↑

Explosive Korbränder:
Plattenspieler Schuh Mikrofon Ball ↑

Spielernamen anzeigen:
Ball Plattenspieler Schuh Brett ↑

Alle Cheats abschalten:
Plattenspieler Plattenspieler Plattenspieler Plattenspieler ↑



Hier werden die Trix aus der Liste fix eingetastet. Welche Tasten Ihr drücken müsst, seht Ihr unter den Symbolen

Cheats

Bälle

Beach-Ball:
Ball Plattenspieler Plattenspieler Schuh ↑

Fußball:
Ball Schuh Plattenspieler Ball ↑

ABA-Ball:
Ball Plattenspieler Plattenspieler Ball ↑

Medizinball:
Ball Plattenspieler Plattenspieler Brett ↑

NuFX-Ball:
Ball Plattenspieler Brett Ball ↑

Volleyball:
Ball Plattenspieler Plattenspieler Mikrofon ↑

Joe „The Show"

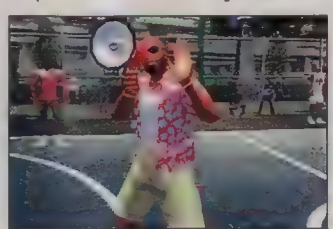
Frühling:
Plattenspieler Plattenspieler Ball Plattenspieler ↑

Sommer:
Plattenspieler Ball Ball Plattenspieler ↑

Trainingsanzug:
Plattenspieler Schuh Ball Plattenspieler ↑

Captain Quicks:
Brett Ball Schuh Plattenspieler ↑

***Ball Schuh Plattenspieler Ball ↑**: Diese Amis! So spielt man doch keinen Fußball!*



***Plattenspieler Ball Ball Plattenspieler ↑**: Joe „The Show" mal ganz leger*

Außerdem könnt Ihr noch ein paar **gute Teams** freischalten. Die Eingabe erfolgt in der Spieloption „Hold the Court" im **User-ID-Screen**.

Cheats

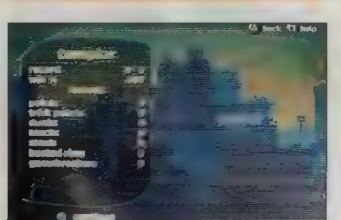
Team 3LW:
R1 +(←←→↓✕)

Team Big:
L2 +(↑↑↓←✕)

Team NYC Legends:
L2 +(↓↓↓←✕)

Team Street Legends:
R1 +(→←↑↓✕)

Team Dream:
R2 +(↑↑→→✕)



*Im **User-ID-Bildschirm** unter „Hold the Court" werden schnell die Tasten gedrückt*

R2 +(↑↑→→✕): *So ein abgefahrenes Team hat die Straße selten gesehen – Magma Man, Alien und Yeti*

XGIII: Extreme-G Racing

Rasantes Tuning für die Hochgeschwindigkeitsrennen bieten folgende Schummeleien. Die Cheats gebt Ihr entweder in den Menüs oder im Pause-Modus während des Rennens ein.

Cheats

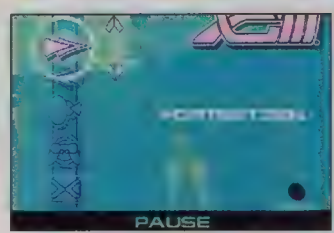
Alle Strecken verfügbar (Arcade):
L1 L1 L2 L2 R2 R2 R1 R1, L1 + R1 + L2 + R2

Megaschild ein/aus:
L1 + R1, L2 + R2, L1 + L2, R1 + R2

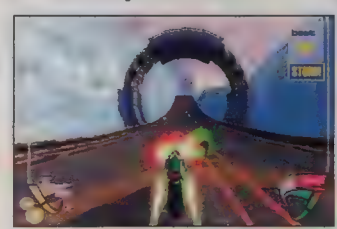
Unendlich Munition ein/aus:
L2 R2 L1 R1, L2 + R2, L1 + R1

Doppeltes Preisgeld:
L1 L2 R2 R1 R1 R2 L2 L1

Siegesgarantie:
L1 + R1 + L2 + R2, L2 + R2, R1 + R2, L1 + R1 + L2 + R2



Die Cheats gebt Ihr entweder in den Menüs ein oder im Pause-Bildschirm während eines furiosen Rennens



L2 R2 L1 R1, L2 + R2, L1 + R1: *Gebt den Gegnern Saures! Mit unendlich Munition könnt Ihr ihnen ja auch kräftig Dampf unterm Hintern machen*

L1 + R1 + L2 + R2, L2 + R2, R1 + R2, L1 + R1 + L2 + R2: *Nanu? Ne müde Mühle, mies gefahren und trotzdem auf Platz 1? Mit dem Cheat kein Problem*

Text: Martin Metzler

Spider-Man 2 – Enter: Electro

Electro und seine Kumpane bedrohen die große Stadt – das Bio-Nexus-Gerät darf er also gar nicht erst in die Hände bekommen. Zusätzlich zur Komplettlösung auf Seite 124 findet Ihr im Anschluss nützliche Cheats. Excelsior!

Alle Cheats werden dabei über das Spezial-Menü eingegeben.

Cheats

Alle Levels freischalten:
NONJYMNT

Debug-Modus:
DRILHERE

Alle Outfits:
WASHMCHN

Alles in der Galerie freischalten:
DRKROOM

Große Füße:
STACEYD

Großer Kopf:
ALIEN

Highscores der Programmierer:
VVHISCRS

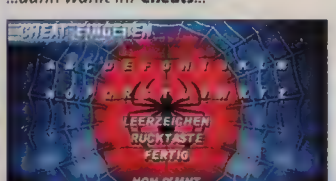
Alle Trainingseinsätze freischalten:
CEREBRA

Was-wäre-wenn-Modus:
VVISIONS

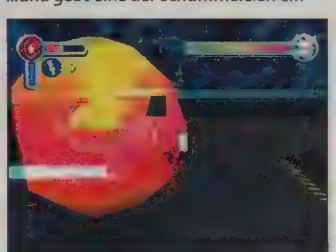
Alle Extras freischalten:
AUNTMAY

*Im Hauptmenü geht Ihr auf **Spezial**...*

*...dann wählt Ihr **Cheats**...*

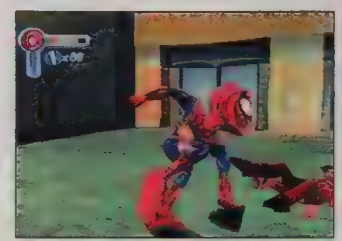


...und gebt eine der Schummeleien ein



***NONJYMNT**: Electro sprüht nur so vor Power! Schaltet schnell alle Generatoren aus, bevor er Euch gefährlich wird*

***DRKROOM**: In der Galerie gibt's viele tolle Artworks zu bestaunen*



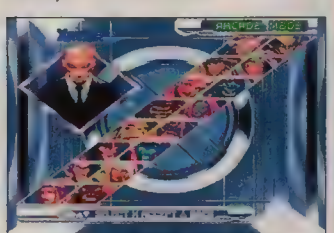
***ALIEN** und **STACEYD**: Autsch, wenn man von so großen Pratzen getroffen wird, dann muss das richtig weh tun!*

X-Men 2: Mutant Academy

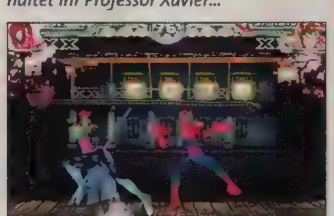
Die Marvel-Superhelden geben sich ordentlich eins auf den Latz. Mit dem folgenden Cheat könnt Ihr auch ihre letzten Geheimnisse erforschen.

Drückt dazu im Hauptmenü diese Buttons: SELECT ↓ R2 L1 R1 L2. Ein Sound bestätigt die Eingabe.

SELECT ↓ R2 L1 R1 L2: *In diesem Menü presst Ihr die Buttons*



Wenn Ihr jetzt bei der Charakterauswahl auf Magneto geht und L1 drückt, erhaltet Ihr Professor Xavier...



...und bei Cyclops und der L1-Taste erhaltet Ihr: Spider-Man!

Im Cerebro-Menü findet Ihr nun alle Secrets, etwa diese gruslige Artwork

Text: Martin Metzler

RENNE um Dein Leben
DENKE voraus
SCHIESSE den Weg frei
ÜBERLEBE um weiterzukämpfen
Geeignet ab 16 Jahren
HALF-LIFE
DEUTSCHE VERSION!
"Das vielleicht beste Spiel der Welt kommt für PS2. Kniet nieder und betet für eine baldige Ankunft."
OPM 2, 09/01
KOMPLETT ÜBERARBEITETE GRAFIK
EXKLUSIVER KOOPERATIONS-MODUS HALF-LIFE: DECAY
PlayStation.2
SIERRA
www.sierra.de
VALVE
Half-Life © 2001 Valve, L.L.C. Alle Rechte vorbehalten. Valve, das Valve Logo, das Lambda Logo, und Half Life sind Warenzeichen und/ oder eingetragene Warenzeichen von Valve, L.L.C. Gearbox und das Gearbox Logo sind Warenzeichen von Gearbox, L.L.C. Sierra und das "S"-Logo sind Warenzeichen von Sierra On-Line, Inc. PlayStation und das "PS" Family Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

ENTER: ELECTRO SPIDER-MAN 2

Deine Netzdüsen haben Ladehemmung und Dein Trikot ist zerschlissen? – Macht nichts, SCREENFUN verrät Dir, wie Du Electro trotzdem eins überbrätst!

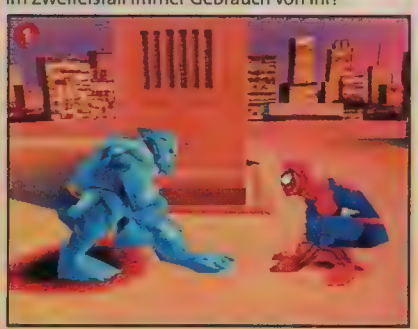
„Hey, ich zeig' Dir, wie Du das Netz um Deine Gegner wirfst!"

1 Neues vom Netzschwinger

Anfangs bekommt Spider-Man Nachhilfe in Netzkunde ❶. Leider verschweigt Beast zwei Deiner schlimmsten Feinde: „Verwirrende Kamera" und „Ungenaue Steuerung". Diese Problemburschen tauchen in fast jedem Abschnitt auf.

Vor allem wenn Spidey an der Decke hängt, spielt die Kameraführung gern verrückt. Hier hilft etwas Geduld, bis die Perspektive nachgerückt ist.

Die ungenaue Steuerung gefährdet Deinen Helden bei weiten Sprüngen. Abhilfe schafft jedoch die Zielfunktion mit der L1-Taste. Mach im Zweifelsfall immer Gebrauch von ihr!

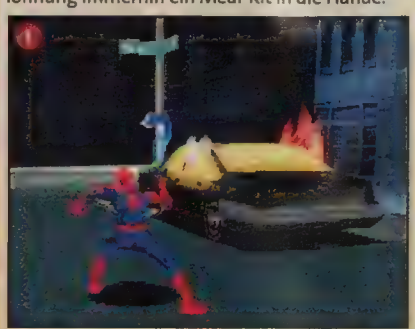


Es ist noch kein Superheld vom Himmel gefallen: Beast (l.) lehrt Dich das Schwingen und Kloppen

2 Verhinderter Einbruch

Nach dem Aufwärmen geht's gleich zur Sache, Ein wichtiger Koffer wurde bei Biotech gestohlen. Das brennende Café rettest Du, indem Du den Hydranten gegenüber anpeilst und mit dem Netzlasso öffnest. Mit schnellen Netzschüssen hintereinander in die Fenster löscht Spidey auch das Auto ❶. Die Jungs im Hinterhof verblüfft er idealerweise mit einer Serie von Netziglus.

„Spinner" mit ausgeprägtem Sportsgeist finden auf einem Dach zum Hinterhof einen Basketball. Gelingt Dir damit ein Korbwurf, fällt Dir als Belohnung immerhin ein Medi-Kit in die Hände.

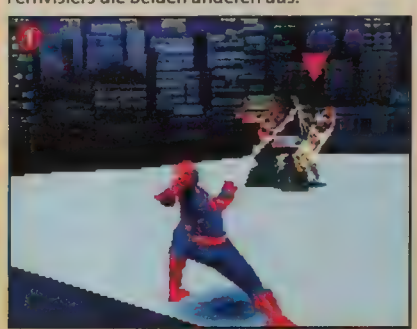


Eilsache: Bummelst Du zu lange beim Löschen herum, sind der Wagen und der Level hinüber

3 Nachts über den Dächern

In diesem Abschnitt bedrohen die installierten Maschinengewehre Spider-Man am stärksten. Mit dem schweren Gerät ist nicht zu spaßen, entsprechend vorsichtig musst Du Dich seitlich oder von hinten anschleichen und sofort einen Netzstrahl verschießen ❶. So wickelst Du den Schützen oder das Geschütz ein, damit sie Dir nicht mehr schaden können.

Nun startest Du die eigentliche Attacke. Von den drei Geschützen am Levelende beginnst Du mit dem rechten. Schalte von dort mit Hilfe des Fernvisiers die beiden anderen aus.

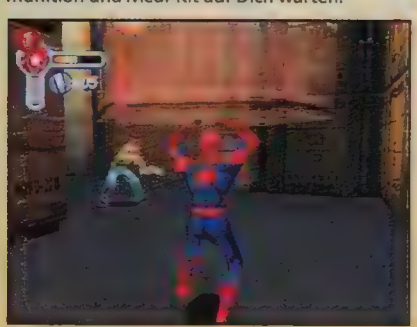


Immer schön der Reihe nach: Ist der Schütze eingepackt, wird nun das Geschütz geknackt

4 Lagerhaus 66

Unzählige Schurken wollen Spidey ans Trikot. Halte den Spinnenmann in Bewegung. Mit Sprüngen und Netzschwingern verhinderst Du, dass er allzu viele Treffer einsteckt. Durch explodierende Netziglus bezwingst Du die Burschen am Boden jedoch recht schnell, da sie auf Spidey zulaufen und ihn umzingeln.

Gegner, die auf den Kisten lauern, überwältigt Dein Held mit der Sturzflug-Attacke. Späh auch noch unter Kisten und Fässer ❶, da dort Netzmunition und Medi-Kit auf Dich warten.

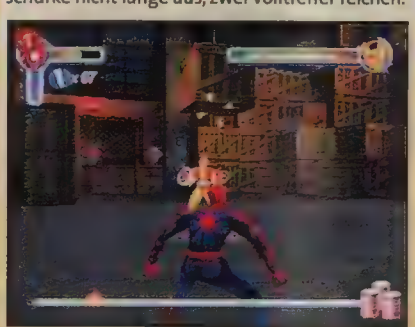


Die Tonnen verbergen nicht nur Extras, sie eignen sich auch hervorragend als Munitionsersatz

5 Spidey gegen Schocker

Meister Schockwelle prüft Dich erstmals richtig. Mit normalen Attacken kommst Du ihm kaum bei. Um den unfreundlichen Herrn in seine Schranken zu weisen, musst Du flink ausweichen, wenn sich der Spinnensinn meldet.

Sobald Schocker zur Seite rollt, schlägst Du zurück. Dazu sollte er unter einer der hängenden Kisten stehen. Mit der L2-Taste visierst Du die Kiste schnell an und ziehst sie mit dem Netzlasso auf den Unhold ❶. Das hält auch ein Superschurke nicht lange aus, zwei Volltreffer reichen.



Das schockt den Gegner: Drückst Du mehrmals L2, schaltest Du die möglichen Ziele durch

6 Rauchglas

Spidey muss unter Zeitdruck einen Sprengsatz entschärfen. Nur nervig, dass die Söldner mit den benötigten Schlüsseln nicht immer am gleichen Platz stehen – so kannst Du Dir nur eine grobe Route zurechtlegen. Allerdings schenkt Dir jede eingesetzte Chipkarte zusätzlich Zeit.

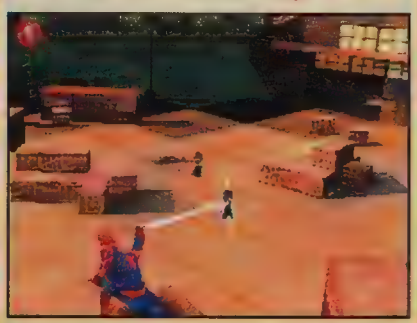
Netzschwingend erkundest Du die Gegend. Sobald Pfeile die Gegner anzeigen ❶, schwing Dich in diese Richtung und stell die Gegner. So erkämpfst Du sämtliche Schlüssel und bewahrst den Häuserblock davor, in die Luft zu fliegen.

Rote Pfeile verraten Dir praktischerweise die Gegner in den dunklen Hinterhöfen

7 Hangar 18

Eigentliches Ziel Spideys: die Flugzeughalle. Doch zunächst empfangen sechs Maschinengewehre und einige Gegner den smarten Netzschwinger. Sorg dafür, dass er die Freon-Munition hinter einer Kiste einpackt, und schwing ihn anschließend auf die Laternen.

Von dieser erhöhten Position überblickt er den Level und die Schurken wunderbar. Die Zielvorrichtung der L1-Taste hilft Dir zum einen dabei, Spidey unbemerkt über die anderen Laternen und das Hangardach zu geleiten. Zum anderen nützt sie, um die bösen Buben und gefährlichen Geschütze der Reihe nach von oben mit Spinnfäden aus dem Verkehr zu ziehen 1.

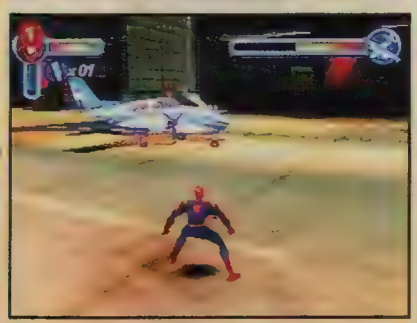


Mitten rein statt nur vorbei: Die Laternen bilden ideale Standorte für Deine Angriffe

8 Windkanal

Kaum im Hangar, empfängt Dich eine der kniffeligsten Aufgaben überhaupt. Mit einem beherzten Netzschwinger setzt Du Dich sofort vor das Flugzeug. Die Fässer jagst Du mit Netzbällen in die Luft. Mit dem Netz arbeitest Du Dich nun zügig weiter vor das geschlossene Tor. Öffne es mit einem Schuss auf den Schalter. Die herabhängende Turbine in der nächsten Halle beseitigt Spidey mit dem Netzlasso.

Sobald das Flugzeug die Mitte der letzten Halle erreicht hat, wickle einen der Propeller komplett ein 1. Ist die Maschine einen Kreis gefahren, stell das andere Triebwerk mit Netzflüssigkeit ab und rette den Piloten hinaus ins Freie.



Versponnene Flugsicherheit: Seitlich stehend, kann Spidey die Propeller bestens einwickeln

9 Ins Netz gegangen

Wofür normale Menschen einen Orden bekommen, dafür kriegt Spider-Man nicht mal einen feuchten Händedruck. Vielmehr geht's weiter über die Dächer von New York. Jede Menge finsterer Jungs mit Raketenwerfern lassen Spidey keine Ruhe. Die Kanonen spucken reichlich ungesunde Munition aus, deshalb nimm Reißaus, wenn der Spinnensinn klingelt – schon trifft der Schuss ins Leere.

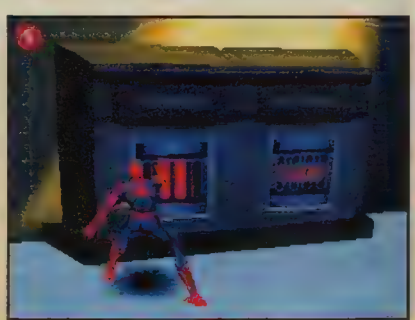
Um die Kräne sicher zu erreichen, peilst Du Dein Ziel immer mit der L1-Taste an 1. Einige der Gegner lassen sich auch zügig überspringen, bei der Verfolgung des Helikopters unter Zeitdruck nützt Dir das ungemein.

Safety first: Kräne und andere schmale Bauten erreichst Du ohne Zielfunktion nur schwer

10 Finstere Nacht

Bei seiner hartnäckigen Jagd nach dem mysteriösen Kofferdieb landet Spidey auf dem Rangierbahnhof. Ausnahmsweise muss der Netzfrack diesmal beweisen, dass nicht nur Reflexe und Spinnfäden seine Stärken bilden. Ein kleines Schalterrätsel fordert nämlich auch seine Denkfähigkeiten. Natürlich sind trotzdem wieder einige Halunken mit von der Partie, damit Dein Held auch körperlich in Bestform bleibt.

Mit folgender Kombination schaltest Du alle Lampen des Haupthebels auf Grün: Knips zuerst in Area 4 den einzigen Schalter an 1. Danach nimmst Du Dir Area 3 vor, um dort beide Knöpfe zu bedienen. Auf dem zweiten Bahnhof drückst Du nur noch den rechten Knopf – schon kannst Du Deine ehrenwerte Aufgabe im nächsten Abschnitt fortsetzen.



Vernetztes Denken: Nur mit der richtigen Schalterfolge kommt Spidey hier weiter

11 Herz der Finsternis

Verflixt, zu spät! Der Zug rollt davon, und zu allem Überfluss muss sich Spider-Man erst mal durch verschienene Tore vorkämpfen. Zwischen den Wagons lauern allerhand Gegner, die man leicht übersieht. Du solltest Dir die Zeit nehmen und jeden Winkel durchforsten, um später keine böse Überraschung zu erleben.

Der erste Hebel öffnet einen Nebenraum vor Tor 1. Sperr hier Tor 2 auf: Du darfst nun den zentralen Lockbahnhof betreten 1. Hinter Tor 5 befindet sich eine weitere Schaltzentrale, in der Du endlich Tor 7 öffnest.

Nur wenn Du für Dein Leben gerne Schurken einspinnst, solltest Du Tor 6 öffnen. Dahinter verbirgt sich nämlich keine Extras-Ration, sondern eine weitere Einheit von Wachen, die darauf wartet, Spider-Man einzuheizen.

Der zentrale Lokbahnhof hält neben vielen Wachen auch einige Extras auf dem Sims parat

12 Spidey am Zug

Der Zug kommt in Sicht, doch hoppla: Sandmann versucht, Deinen Superhelden mit Sandmauern an der Verfolgung zu hindern. Wegen des unbarmherzigen Zeitlimits darfst Du dem staubigen Fiesling kaum Aufmerksamkeit schenken.

Kümmere Dich vielmehr darum, möglichst viele Kisten und Tonnen in die Mauer zu werfen, bevor Sandmann sich aufbaut. Sobald er das tut 1, lock ihn mit weiten Sprüngen von der Mauer weg, bis er zusammenfällt. Nun spring wieder zur Mauer und setz Deine Abrissarbeiten fort 2. Nach der dritten Mauer spring auf den Zug auf.

Klingelt der Spinnensinn, geh ein paar Schritte vor, schnapp eine Kiste...

...und demolier die Mauer, bevor Dich das „Sandmännchen" erwischt

In diesem Abenteuer musst Du Sandmann gleich zweimal Manieren beibringen...

Text: Eckart Foos

13 Gang-Land

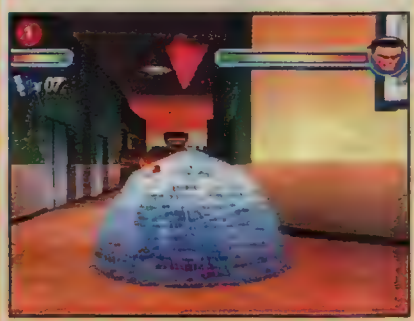
Eben noch im Zug, jetzt schon auf dem Wissenschaftsball. Nur dumm, dass Spidey die Abendgarderobe vergessen hat. Dafür muss er die Geiseln im Fahrstuhl befreien. Öffne den Lüftungsschacht an der Decke und klettere hinein. Das Aufzugseil stabilisierst Du mit einem gezielten Netzschuss. Leg dann den Schalter um und verlass den Schacht oberhalb des Aufzugs 1.

Hinter dem Regal im letzten Raum befindet sich wieder einen Lüftungsschacht, der in die nächste Etage führt. Die beiden Türen dort kannst Du nur gewaltsam öffnen.

Kopfüber zum Ziel: Das Letzte, was Hammerheads Schergen sehen, ist Dein Netzball

14 Spidey gegen Hammerhead

Es scheint, als bliebe Deinem Superhelden mal wieder gar nichts erspart. Der dickköpfige Oberschurke hat es auf den rotblauen Krabbler abgesehen. Hier hilft nur das Netziglu 1. Sobald es platzt, „ziehst" Du schnell die harten Netzhandschuhe an. So gewinnst Du Zeit für ein paar Hiebe, bis der Bösewicht in Deckung geht. Bau sofort wieder ein Iglu, sonst macht Spidey schmerzhafte Bekanntschaft mit dem Gewehrkolben. Flieht Hammerhead auf die Terrasse, achte darauf, dass er zwischen Dir und dem Hubschrauber steht, sonst beschießen Dich beide.



Wenn Hammerhead gerade nicht schießt, versucht er Spidey mit seinem Schädel zu rammen

15 Spidey in der Maschine

Das geheimnisvolle Hightech-Labor wimmelt nur so von Roboterdrohnen – höchste Zeit für Spidey, dort nach dem Rechten zu sehen. Die Druckkessel bewahrst Du mit Netzschüssen auf die jeweiligen Schalter vorm Explodieren. Die erste Laserbarriere verschwindet, sobald Du am Terminal die drei farbigen Punkte in der Mitte des Feldes anhältst. Schalte jetzt die Turbinen ab und klettere in einen der Schächte.

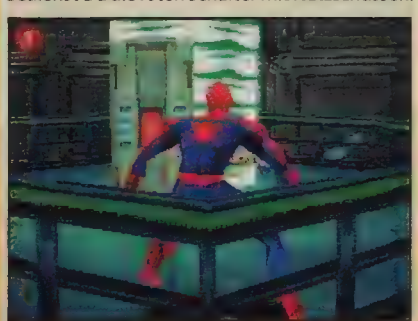
Durch die zweite Laserbarriere muss Spidey an Wand und Decke krabbeln 1. Im Raum dahinter öffnet ein Schalter das verschlossene Tor.

Feinarbeit erforderlich: Mit etwas Geschick durchkrabbelst Du auch dieses Lasergitter

16 Mission: Spidey

Den Schalter für das erste Kraftfeld entdeckst Du in einer Nische über dem Tor. Mit R1 ziehst Du Spidey vom Startpunkt unter ein Sims und drückst den Schalter. Die Drohnengeneratoren haben Spideys Netzbällen wenig entgegenzusetzen. Die Laser im zweiten Raum 1 zerstören sich gegenseitig, wenn Du Dich dahinter stellst. Im dritten Raum erwarten Dich Raketenroboter. Sie reagieren auf Wärme, also erhöhe am Terminal die Temperatur und schalte das Kraftfeld aus.

Ist das Energieschild um die Säule schwach, bedienst Du die roten Schalter mit Netzschüssen.

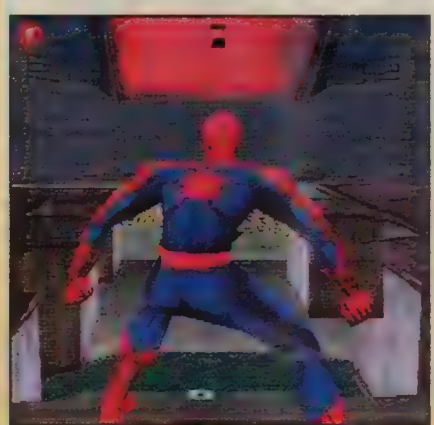


Sind die Lasertürme zerstört, deaktiviert der Schalter an der Säule das Lasergitter unten

17 Der Korkenzieher

Hier ist Spider-Mans ganzes Können mit dem Netz gefragt. Lästige Laser wollen den Wandkrabbler von der Arbeit abhalten. Nachdem Du das zuschlagende Tor überwunden hat, stellst Du Dich gegenüber des rot beleuchteten Wandstücks auf 1. Nun zieh Dich mit der R1-Taste blitzschnell durch die Laserstrahlen unter den Vorsprung. Von hier aus knipse die roten Schalter neben den Bildschirmen unter Dir mit Netzschüssen aus 2. Die nun aktivierten Energiestrahlen liegen jetzt bereits unter Dir und ringen Dir nur ein Gähnen ab.

Vom gleichen Vorsprung ziehst Du Dich wieder mit der R1-Taste direkt unter das nächste Tor. So gelangst Du schnell höher zum rettenden Ausgang.



Schneller geht's nicht: Von hier aus ziehst Du Dich mit R1 direkt zum Vorsprung darüber...

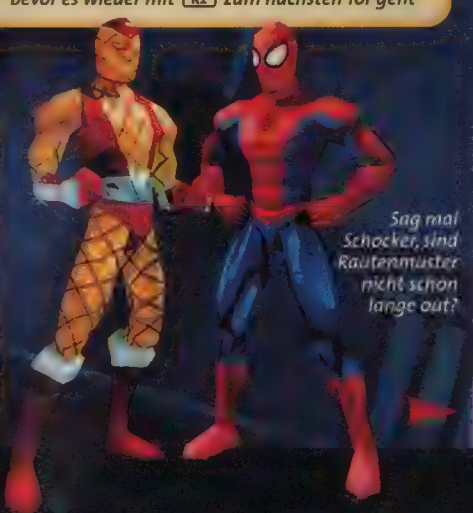
...und schaltest die gefährlichen Laserstrahlen aus, bevor es wieder mit R1 zum nächsten Tor geht

18 Spidey gegen die Echse

Mit einem alten Bekannten bekommt es Spidey hier zu tun. Zunächst mischst Du an der Konsole das Gegengift. Dazu musst Du alle Kugeln im grünen Bereich anhalten. Nun tritt die Echse ziemlich schlecht gelaunt auf den Plan.

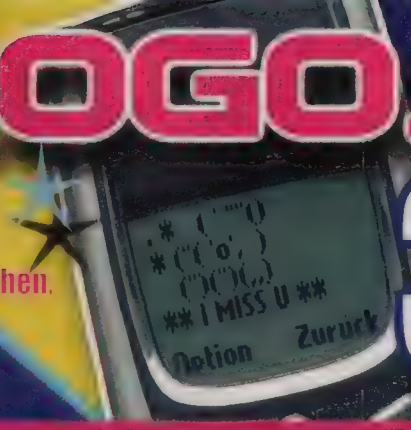
Schön, dass der schuppige Kerl deutlich langsamer ist als der muntere Superheld. Renn also zunächst einfach davon. Auf dem Weg solltest Du die rosa Munition aufsammeln 1, die in beiden Labors nach einiger Zeit wieder auftaucht. Wenn Du die Echse damit beschießt, machst Du sie verwundbar und hast genug Zeit für einige Netzbälle oder Fusstritte, bis sie aufgibt.

Geschüttelt, nicht gerührt: Spezialmunition erhältst Du nur, wenn das Gegengift richtig gemischt wurde



HAPPY BIRTHDAY

DaCLOGO.com



NUR 3 DM

Mit diesen Textnachrichten kannst Du Deine Freunde überraschen, oder ihnen einfach zeigen, wie sehr Du sie magst.

SMS-BLINKLOGOS ©

Mach mir den Hengst Baby!! 131014	HALLO MAUS!! 131052	Ich gruess dich 131013	FERTIG IST DEIN BILD!!! 131018	ICH HAB DICH LIEB 131016	piep piep piep Ich hab dich lieb 131036	Guten Morgen 131017	PROMISE! 130039	Take care 130060
/. Look for . good FRIENDS 130028	Kiss my ASS! 130029	SUCCESS! 130058	BUT YOU ARE MY FRIEND 130031	Sleep Tight 130032	Take care 130033	ill be thre 2 u 130034	Good Morning! 130035	U miss me ?? 130042
just thinking of U ME & U! 130041	G.D NIGHT! 130038	Love u 130028	YOUR FACE !!! 130056	I love you 130040	Coffee Time 130011	OK OK. I LIED 130064	pooh 130062	
Youre My Angel 130052	don't wake me 130072	A Sweet Teddy For u 130016	See ya! 130068	Mom Dad 130069	SMS ME WHEN U FREE 130061	YOU MONKEY 130021	The sun is up 130084	LATER WE MEET!! 130045
u look like this PIG 130043	Love U! 130060	like wat u see? 130020	OINK! 130053	Fresh Flowers 4 a FRIEND 130071	Friends come & go, 130044	I MISS YOU 130046	can't sleep 130048	WISH UPON A STAR 130080

Das Besondere: Die [illegible] Wörter blinken in jeder SMS.
Geeignete NOKIA-Handys für SMS-Blink-Logos: alle ausser 6210, 7110 und 9er-Serie.
Geeignete NOKIA-Handys für SMS-Bildmitteilungen: 3210-3310-3330-6210-6250-8210-8850-8890.

DE: 0190-80 15 28
DM 3.63/min. (€ 1.86/min.)

SMS-BILD-MITTEILUNGEN

506635	507649	506397	502044	I Love you 507865	peace 501045		
ICH LIEBE DICH 502049	miss you 501118	Missing You 501044	miss you 507457	Wish You Were here 501021	FÜR MEINEN 507851	Ich hab Dich Lieb 507840	507839
Guten Morgen! 505757	Komm kuscheln! 506300	Merry Christmas 509572	I Love You 4-ever! 504784	508671	I am dreaming of You 501015	ha, ha, ha 509571	wish you were here 501074	508962	507708
merry christmas 508424	I miss u 510377	JUST HUG SCHMUSEN 507436	Love you 507806	Ich hab Dich lieb 505718	Ich hab Dich lieb 507472	Haaallooo! 507330	o.o I miss you! 507507	J'm wowing... 501242	Merry Xmas! 509569

AT: 0900-53 03 43
ATS 29,76/min. (€ 2,16/min.)
FÜR ALLE NETZE ERREICHBAR!!
CH: 0900-59 98 17
CHF 4,23/min.

HOROSKOP

Ob Wassermann, Steinbock oder Fisch -hier erfährst Du 7 Tage lang jeden Tag, was bei Dir in der Woche angesagt ist!

BESTELLHOTLINE

DE: 0190-80 17 32 DM 3,63/min. (€ 1,86/min.)
AT: 0900-53 03 24 ATS 29,76/min. (€ 2,16/min.)
CH: 0900-59 98 06 CHF 4,23/min.
Für alle Netze erreichbar

JOKES

Warum mögen Blondinen Gewitter?! Sie denken, dass sie fotografiert werden!!!

Na, möchtest Du jeden Tag (1Woche lang) die neuesten Jokes direkt auf Dein Handy geschickt haben? zieh die Lacher auf Deine Seite und erzähl die fettesten Witze weiter...

HA HA! HA HA!

SONGMAILS ©

Hast Du nicht auch Deine alte, langweilige Mailbox-Ansage satt?! Hol`Dir die supercoolen Songmails und verblüffe Deine Freunde!

TOP 30 Hits als Mailboxsprüche!

621601	Alicia Keys/Falling	621622	Britney Spears/I am a slave 4 you
621607	DJ Tiesto/Flight 643	621606	Atomic Kitten/Eternal Flame
621613	Eve ft. Gwen Stefani/Blow Ya Mind	621605	Live/Simple Creed
621602	Dante Thomas/Miss California	621619	Kane/So Glad You Made It
621603	Herman Brood/My Way	621609	Gabrielle/Out Of Reach
621620	K.Minogue/Cant Get You Out Of My Head	621608	U2/Elevation
621610	Daddy DJ/Daddy DJ	621617	Staind/It's Been A While
621612	Shaggy/Angel	621615	P. Dreamers/The Sound Of Goodbye
621611	Mary J. Blige/Family Affair	621614	Five/Let's Dance
621618	Kurupt/It's Over	621623	Klubbheads/Here we Go
621627	Afroman/Because I got High	621625	Lenny Kravitz/Dig In
621624	Lasgo/Something	621630	City High/What would you do
621616	Blu Cantrell/Oops	621628	Alient Ant Farm/Smooth Criminal
621604	Train/Drops Of Jupiter	621629	Fat Lip/Sum 41
621621	Alcazar/Crying at the Discoteque	621626	Twarres/Children

BESTELLHOTLINE

DE: 0190-80 16 36 DM 3.63/min. (€ 1.86/min.)
AT: 0900-53 03 44 ATS 29,76/min. (€ 2,16/min.)
CH: 0906-36 99 09 CHF 4,23/min.
Für alle Netze erreichbar

Bei unseren Angeboten handelt es sich ausschließlich um Imitationen. **Geeignet für alle Handys!**

Mehr davon findest Du – wie immer – auf unserer Homepage: www.daclogo.com!

19 Der Spießrutenlauf

Auf dem Weg in Dr. Watts Labor heftet sich auch noch die Polizei an Spider-Mans geschundene Fersen. Um den starken Laserkanonen und den Suchlasern zu entgehen, beweg Dich zunächst nur auf den Vorsprüngen unter den Dächern. Auch einige Extras lassen sich hier finden.

Schwing Dich von dort auf die angrenzenden Häuser 1 und schalte die Suchlaser aus. Den Lasergeschützen kannst Du auf zwei Arten den Garaus machen: Entweder visiere sie mit der L1-Taste aus der Entfernung an, um anschließend Netzbälle darauf zu feuern. Oder springe die Geschütze im Sturzflug an, denn aus der Nähe treffen sie Dich nicht.

Beseitigst Du die Drohnengeneratoren auf den Dächern, bedrohen Dich weniger Flugroboter

20 Spidey gegen Sandmann 2

Spideys Freude währt nur kurz. Schon wieder kommt ihm Sandmann in die Quere.

Glücklicherweise wurde auf der Baustelle ein ausgeklügeltes Bewässerungssystem angelegt. Wasserdruck erzeugst Du mit einem Netzschuss auf das Ventil 1. Bis der Druck aufgebaut ist, weiche den Attacken mit Sprüngen aus. Befindet sich Sandmann auf einem der dunklen Flecken, aktiviere den Strahl mit einem Netzschuss auf das entsprechende Rohr. Sobald der Koloss nass wird, hast Du Gelegenheit für ein paar Hiebe mit den Netzfäusten 2.

Wasser marsch! Dieses Rad liefert den nötigen Wasserdruck...

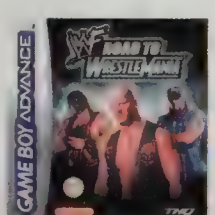
...für Sandmanns kalte Dusche mit anschließender Netzfaust-Massage

21 Konichi-Wa Spider-San

Electro hat es anscheinend auf den Saphir im Museum abgesehen, also unternimm einen Abstecher zur Ausstellung. Hier bekommt das tapfere Spiderlein gleich allerhand zu tun. Die besonders hartnäckigen Samurai schwingen gefährliche Blitz-Schwerter und stecken eine Menge ein.

Hinter dem Paravent in der Mitte des Raumes verbirgt sich ein Generator, der das gesamte Gebäude unter Strom setzt. Schön, dass die fernöstlichen Fieslinge ihre Rüstungen liegen lassen, nachdem Du sie vermöbelt hast. Mit den Metallklamotten kann unser findiger Held jetzt den Generator demolieren 1 und die Jagd nach dem Energiebündel Electro fortsetzen.

Recycling der besonderen Art: Mit den Rüstungen der Samurai sprengst Du den Generator



Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

Erhältlich ab: Februar 2002

Erhältlich ab: Februar 2002

Erhältlich ab: Januar 2002

22 Geschichtsstunde

Zur Abwechslung mal ein Abschnitt ganz ohne Gegner – allerdings sorgt Electro für eine Lightshow der besonderen Art. Immer wieder aufflackernde Blitzringe schmücken den Ausstellungsraum. Außerdem gefährden herabfallende Energiekaskaden Spideys Mission.

Visiere mit der L1-Taste den höchstmöglichen Punkt an und schwing Dich hinauf. Sobald sich der Spinnensinn meldet, krabble seitlich, bis die Kaskaden vorbei sind. Nun klettere aufwärts und visiere wieder mit L1 über Kopf die Wand auf der Gegenseite an 1. Auf diese Weise gelangst Du in Windeseile zum rettenden Ausgang dieses lehrreichen Levels.

Verkehrte Welt? Wenn Spider-Man die gegenüberliegende Wand anpeilt, sieht das so aus

23 Spidey gegen Electro

Endlich stehst Du Electro gegenüber. Das optisch besonders reizvolle Planetarium dient als Schauplatz für diesen Kampf. Jedoch hat sich der feige Superschurke durch seinen erhöhten Platz einen gewissen Vorteil geschaffen.

Macht aber nichts – sobald er zwischen seinen Armen einen Lichtbogen aufspannt, spring mit etwas Anlauf in einem Satz auf das Podest 1. Bevor er seinen Energieschild laden kann und Dich wieder zurückwirft, hast Du ihm mit Netzfäusten oder Fußtritten etwas Schaden zugefügt.

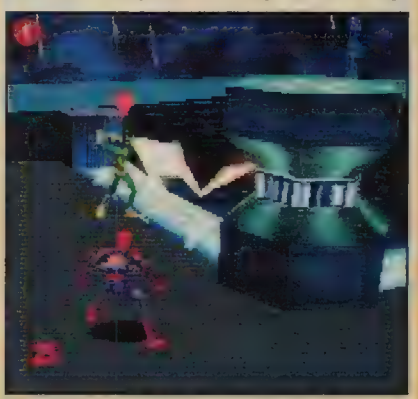
Wenn Electro die Laser aktiviert, musst Du noch mehr auf Dein Timing achten, da die rosa Strahlen sehr viel Lebensenergie abziehen.

Der Blitzbogen wirkt zwar sehr schick, kann Electro aber nicht vor Spideys Fäusten schützen

24 Ein perfekter Plan

Der Endkampf geht jetzt in die zweite Runde. Schwing Dich gleich zu Beginn zur Antenne und zerstöre die vier roten Blitzleiter auf der zweiten Ebene – schon kann Electro seine Energie nicht mehr aufladen. Jetzt knöpf Dir die Kondensatoren am anderen Ende des Daches vor.

Sind diese kaputt, widme Dich voll und ganz Deinem Erzfeind. Sobald er sich aufbaut, rennst Du mit etwas Abstand hinter einen Generator. Nun trifft Electros nächster Angriff den Generator und Du kannst ihn kurzzeitig verwunden 1. Eine feine Gelegenheit für den Angriff! Danach heißt es jedoch schnell den Generator wechseln, da Electro seine gemeinen Energieminen auslegt.



Schurken an die Leine: Trifft Electro die Generatoren, wird das für ihn zum fesselnden Erlebnis

ENDE

Bereits erhältlich!

Erhältlich ab: Januar 2002

Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

THQ
WWW.THQ.DE

NINTENDO 64

Tony Hawk's Pro Skater 2

Das laufende Spiel **pausieren** und dann bei gedrückter L-Taste folgende Codes eingeben, um die jeweiligen Cheats zu aktivieren.

Cheats

Perfekte Balance:
L+(C▼)→↓C◀ C▼ C▲ C▶ C◀)

Immer voller Special-Balken:
L+(C◀ C▼ C▲→C▶→)

Punkte werden zehnmal multipliziert:
L+(C▼ C▼ C▼ C▼ C◀ C▶ →)

Statistikpunkte auf 10 setzen:
L+(↓↑C▲ C◀↓↑C▲)

Zeitlupenmodus (Tricks in Zeitlupe):
L+(C▲↓←C◀ C▼ C▲ C▶)

Startpunkte auswählen:
L+(C◀ C▼ C▶↓C▲ C▲)

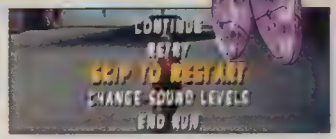
Mondphysik:
L+(C▼ C◀ C▶ C◀↑C▼↓→ C▼ C▼)

***Pausiert** das laufende Spiel, um eine der Tastenfolgen einzugeben (dabei die L-Taste gedrückt halten)*

L+(C▼ C◀ C▶ C◀↑C▼↓→C▼ C▼): Über den Wolken muss die Freiheit wohl grenzenlos sein! Doch auf dem Mond gibt's keine Wolken... auch nicht beim Landen

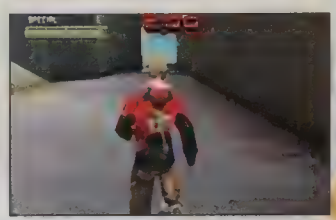
L+(C◀ C▼ C▲→C▶→): Mit einem stets vollen Special-Balken lässt sich schon einiges anstellen

L+(C▼ C▼ C▼ C▼ C◀ C▶→): So klappt's mit Fette-Punkte-Abkassieren in nur ganz kurzer Zeit



L+(C◀ C▼ C▶↓C▲ C▲): Mit dem neuen Menüpunkt „Skip to Restart"...

...könnt Ihr einen neuen Startpunkt für Euren Skater aussuchen...



...wie wär's bei den Roof-Gaps?

GAME BOY ADVANCE

Batman Vengeance

Der Joker plant Übles für Gotham. Da können nur noch Batman und sein Team die Flügel schwingen.

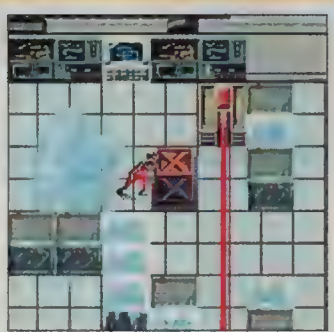
Die folgenden Passworte bringen den vermummten Capeträger schon ein ganzes Stück voran. Gebt die Codes unter **Kennwort** im **Story-Modus** ein.

Passcodes

Level 2: **GOTHAM**	Level 9: **GRAYSON**
Level 3: **BATMAN**	Level 10: **KYLE**
Level 4: **BRUCE**	Level 11: **BATARANG**
Level 5: **WAYNE**	Level 12: **GORDON**
Level 6: **ROBIN**	Level 13: **CATWOMAN**
Level 7: **DRAKE**	Level 14: **BATGIRL**
Level 8: **BULLOCK**	Level 15: **ALFRED**

*Im Story-Modus des Spiels aktiviert Ihr die **KENNWORT**-Option...*

...und gebt dort einen Passcode ein



***ROBIN**: An dieser Stelle muss Robin die Kiste vor den roten Laser schieben, damit er vorbeikommen kann*

***GRAYSON**: Gegen die vielen Geschosse ist der Schutzschild eine echte Hilfe*

***ALFRED**: Poison Ivy setzt eine seltsame Substanz ein, um harmlose Pflanzen mutieren zu lassen*

Iridion 3D

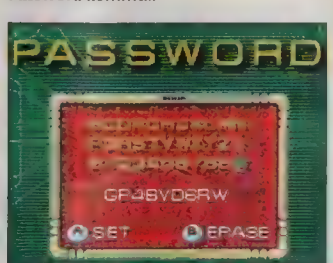
Wie kann es das Iridion-Imperium nur wagen, die Erde anzugreifen? Es hat wohl nicht mit Euch und den Cheatcodes gerechnet. Tja, schade!

Sämtliche Codes werden über das **Passwortmenü** aktiviert.

Cheats

Passcodes	Sonstige Codes
Level 2: **QQPBBYGYV**	Gute Startausrüstung: ***1NV1S4BL3***
Level 3: **GP4BVD6RW**	Artworks ansehen: ***G4LL3RY***
Level 4: **4GKCVDLZC**	Musikstück anhören: ***CR3D1TS***
Level 5: **6PXCBCVBN**	Freie Levelanwahl: ***S3L3CToN*** und ***SHoWT1M3***
Level 6: **N93CVBG8J**	

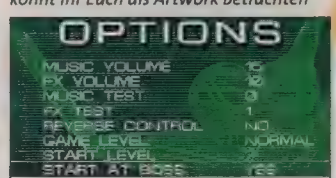
*Das Hauptmenü dreht Ihr, bis Ihr zu **Password** kommt...*



...wo Ihr einen der Cheats eintastet

***GP4BVD6RW**: Rakete im Anflug! Über den Wolken heizt sich die Luft schnell auf*

****G4LL3RY***: Einige der Schmuckstücke könnt Ihr Euch als Artwork betrachten*



****S3L3CToN*** *und* ****SHoWT1M3****: *Gebt die beiden Codes nacheinander im Passwortbildschirm ein, dann taucht der Options-Screen mit neuen Einträgen auf*

Wählt einen Level aus und Ihr beamt Euch sofort dorthin...

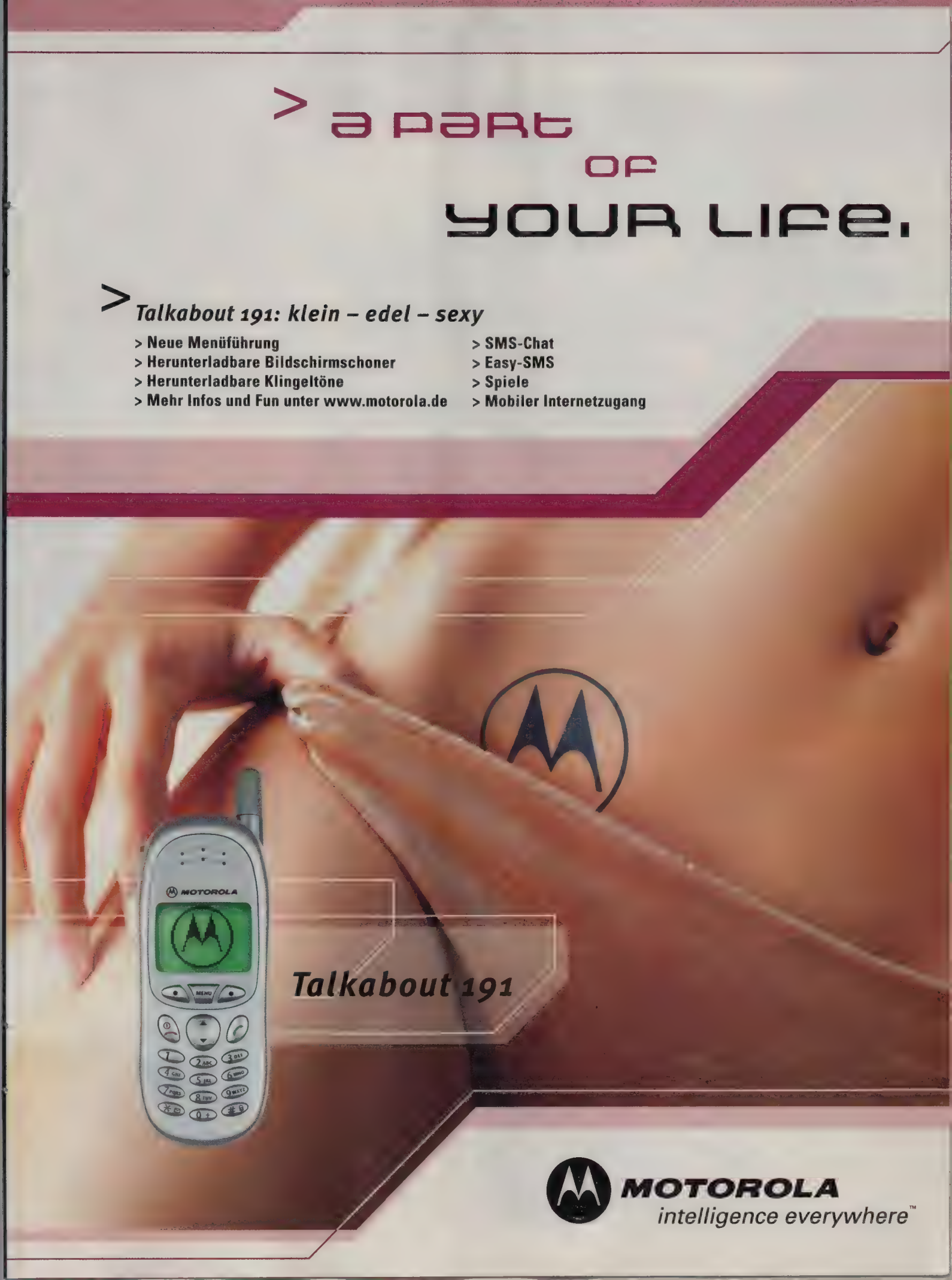
...wenn Ihr zusätzlich die Boss-Option bejaht, landet Ihr gleich beim Obermotz

Text: Martin Metzler, Daniel Blank

> a part of YOUR LIFE.

> *Talkabout 191: klein – edel – sexy*

- > Neue Menüführung
- > Herunterladbare Bildschirmschoner
- > Herunterladbare Klingeltöne
- > Mehr Infos und Fun unter www.motorola.de
- > SMS-Chat
- > Easy-SMS
- > Spiele
- > Mobiler Internetzugang



MOTOROLA
intelligence everywhere™

KARSTADT

PS ONE
Mit einem Controller.
248.39
€ 127.-

Hautnah dabei

DISNEY'S ATLANTIS
60.53
€ 30.95

TONY HAWK'S PRO SKATER 3
89.87
€ 45.95

RTL SKISPRINGEN 2002
58.58
€ 29.95

JUNIOR SPORTS FUSSBALL
68.36
€ 34.95

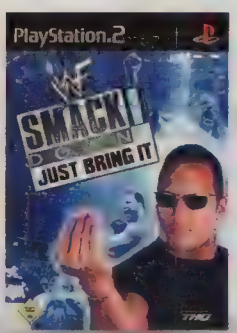
CASTLEVANIA CHRONICLES
58.58
€ 29.95

NBA LIVE 2002
89.87
€ 45.95

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
127.03
€ 64.95

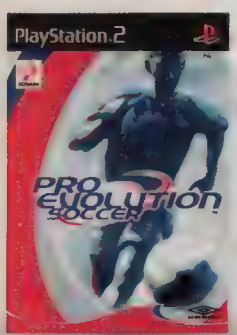
DISNEY'S TARZAN
117.25
€ 59.95

CRASH BANDICOOT
107.47
€ 54.95



WWF SMACKDOWN JUST BRING IT
117.25
€ 59.95

SPLASHDOWN
136.81
€ 69.95



PRO EVOLUTION SOCCER
117.25
€ 59.95

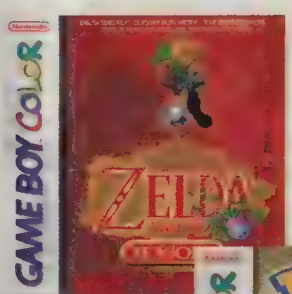
KARSTADT

PIKACHU SET
Inkl. SUPER MARIO
148.55
€ 75.95

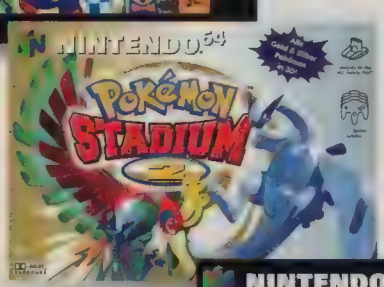
GAMEBOY COLOR
148.55
€ 75.95

Zeig was du drauf hast

MARIO PARTY 3
127.03
€ 64.95



ZELDA
ORACLE OF SEASONS
oder
ORACLE OF AGES
Je 78.14
€ 39.95



POKÉMON
STADIUM 2
146.59
€ 74.95

POKÉMON
GOLDENE EDITION
oder
SILBERNE EDITION
Je 78.14
€ 39.95

PAPER
MARIO
146.59
€ 74.95

POKÉMON
CRYSTAL EDITION
78.14
€ 39.95

GAMEBOY ADVANCE
32-Bit Risc Prozessor,
hochauflösender
TFT-LCD-Farbbildschirm.

je **248.39**
€ 127.-

F-ZERO
89.87
€ 45.95

SPYRO
89.87
€ 45.95

WARIOLAND 4
89.87
€ 45.95

LEGO
RACERS 2
107.47
€ 54.95

MARIO KART
SUPER CIRCUIT
89.87
€ 45.95

INTERNATIONAL
SUPERSTAR SOCCER
107.47
€ 54.95

HAPPY BIRTHDAY

DACLOGO.com

MEGAPREISE ZU GEWINNEN AUF WWW.DACLOGO.COM!!! ...weitere tolle coole Logos, Klingeltöne, SMS-Bildmitteilungen zur Auswahl, Name-, Picture- und Logo-Animation!!

GEEIGNETE NOKIA-HANDYS FUR LOGOS: 3210-3310-3330-5110-5130i-6110-6150-6210-6250-7110-8210-8810-8850-8890-9110-9110i

NUR 3 DM

FEIERT MIT UNS!

Wirklich alles für max. 3 DM abrufbar!

Mehr auf www.daclogo.com

TOP KLINGELTÖNE FÜR ALLE HANDYS!!

Top 30 Germany

304078 Afroman/Because I got high
303880 Kylie Minogue/Can´t get you out of my h.
304186 Enrique Inglesias/Hero
304269 S. Connor/From Sarah with love NEU
304108 Enya/Only time
304172 Gigi D' Agostino/L' amour toujours
302580 Alizee/Mai Lolita
304244 Depeche Mode/Freelove NEU
303524 Lasgo/Something
304148 Jeanette/How it' s got to be
304215 Mark' Oh/Never stop that feeling 2001
304171 C. Lownoise&M. Theo/Wonderful d. 2001
304270 Lighthouse family/Free NEU
304271 Brooklyn Bounce/Club bizzare NEU
303959 Alien ant farm/Smooth criminal
303637 Alicia Keys/Fallin´
304157 Jennifer Lopez/I' m real
304147 Linkin Park/In the end
303642 Mary J Blige/Family affair
304124 Backstreet Boys/Drowning
303943 Die Prinzen/Deutschland
304123 Britney Spears/I' m a slave 4 u
304238 E Nomine/Mitternacht
304080 Sammy Deluxe/Weck mich auf
304226 Rosenstolz /Es könnt' ein Anfang sein
304116 City High/What would you do
304240 Westlife/Queen of my heart NEU
304174 Hermes House Band/Que sera sera
304216 Samajona/Warum
303890 Alcazar/Crying at the discoteque

Top Hits Europe

303843 MC Solaar/Hasta la vista
303861 Madonna/Amazing
303857 Eros Ramazzotti/La sombra del gigante
303891 Scooter/Aiii shot the DJ
303887 Muse/Bliss
303866 Groove Armada/Superstylin`
303883 Macy Gray ft E Badu/Sweet baby
303884 Kurupt/It´s over
303833 Christina Aguilera/Falsas esperanzas
304066 Manic Street Pr./Let Robeson sing
303948 Redman ft Adam F/Smash sumthin
303949 Darude/Out of control
303922 Emma Bunton/Take my breath away
303640 Jamiroquai/Little l
304081 Rammstein/Ich will
304082 Farin Urlaub/Glücklich
304090 DJ Tiesto/Urban train
304092 Ludacris ft Nate Dogg/Area codes
303841 Staind/It´s been a while
303960 Faithless/Mohammed Ali
304064 Chemical Brothers/It began in africa
303881 Fatboy Slim/Ya mama
303864 Alizee/L´alize
303633 Geri H./Scream if you wanna go faster
303947 Artful Dodger /Twenty four seven
304119 Stereophonics/Step on my old size n.
304120 Basement Jaxx/Jus 1 kiss
303882 Jagged Edge/Where the party at
303951 Nelly and St Lunatics/Batter up
303954 M-Clan/Souvenir
303957 Christian/Azul
303958 Volumia/Jij
304068 K-Otic/No perfect world
304113 Daniel Andrea/Dime Por Qué
304127 Rastafaraman ft. E. Dibek/High
304136 Ash/Candy
304137 Jo Breezer/Venus and Mars
304138 Girls at play/Respectable
304140 Live/Overcome
303920 Blue/Too close
303938 Smash mouth/I´m a believer

303945 Oli P/Girl you know it´s true
304063 Samantha Mumba/Baby come on ov
304076 Green velvet/La la land
304109 Bellefire/Perfect Bliss
304118 Silicone Soul/Right on
304128 K3/Oma´ s Aan De Top
304159 The Streets/Has it come to this
304160 Pulp/The trees / sunrise
304161 India Arie/Brown skin
304175 Mellow Trax vs Shaft/Sway
304173 Him/In joy and sorrow
304177 DJ Quicksilver vs Shaggy/Boombastic
303826 DJ´s @ work/Someday
303929 Klubbheads/Here we go
303930 Solid sessions/Janeiro
304073 Nivea/Don´t mess with the radio
304182 Brian Harvey/Loving you (Ole ole ole)
304142 Jay - Z/Izzo (h.o.v.a.)
304183 K2 Family/Bouncing flow
304062 N Trance/Set you free
304184 A - Teens/Halfway around the world
304084 Eiffel 65/Lucky (in my life)
304179 X - Ray/Rock the Indians
304075 Elton John/I want love

Weihnachten

302356 Band Aid/Do they know it's christ. NEU
302357 Elton John/Step into christmas NEU
302358 Various/Jingle bells NEU
302359 John Lennon/So this is christmas NEU
302363 Wham/Last christmas NEU
302364 Various/White christmas NEU
302372 Various/Greensleeves what child... NEU
302373 Various/Jingle bell-rock NEU
302374 Various/Let it snow NEU
302375 Various/How the grinch stole chr. NEU
302376 Various/Mary´ s boychiid NEU
302377 Various/Rudolph the rednosed rein. NEU
302378 Various/We wish you a mary christ. NEU
302401 Various/Oh when the saints NEU
302402 Various/O holy night NEU
302403 Various/Sleigh ride NEU
302404 Various/Auld lang syne NEU
302355 Various/Ave Maria NEU
302360 Various/Kling Glöckchen NEU
302361 Various/O Tannenbaum NEU

302362 Various/Stille Nacht NEU
302379 Various/Oh du frohliche NEU
302399 Various/Alle jahre wieder NEU
302400 Various/Ihr kinderlein kommet NEU

Neuerscheinungen

303870 Kane/So glad you made it NEU
303931 Limp Bizkit/Boiler NEU
304074 R Kelly/A woman´s threat NEU
304126 Bartholomew/Infected NEU
304152 Di - rect/My generation NEU
304153 Noir Desir/Le vent nous portera NEU
304154 Iio/Rapture NEU
304155 Svenson & Gielen/Twisted NEU
304189 Sylver/Forgiven NEU
304190 112/Peaches & cream NEU
304193 R. Sanchez/You can't change me NEU
304194 Safri Duo/Baya baya NEU
304197 Quincy/Morgen weer een dag NEU
304198 Sita/Happy NEU
304200 Dr. Dre/Bad Intensions NEU
304201 Christina Milian/Am to pm NEU
304221 Anastacia/Paid my dues NEU
304222 Train/Something more NEU
304203 System of a down/Chop Suey NEU
304219 Lasgo/Alone NEU
304202 Gabrielle/Don't need the sun to... NEU
304220 J. Jackson ft. M. Elliot/Son of a gun NEU
304252 U2/Walk on NEU
304253 Lifehouse/Sick cycle carousel NEU
304227 Ja rule feat. Case/Livin' it up NEU
304255 Jessica Simpson/A little bit NEU
304256 Michael Jackson/Cry NEU
304257 Marc Anthony/Tragedy NEU
304276 Milk Inc/Wide awake NEU
304283 M. Jagger/God gave me everything NEU
303919 Sarah Connor/French kissing NEU
304284 R. Adams/New York New York NEU
304285 PPK/Resurection NEU
304286 Atomic Kitten/You are NEU
304244 Depeche Mode/Freelove NEU

GEEIGNETE HANDYS FÜR KLINGELTÖNE: NOKIA SIEMENS C25 C35i S25 S40, ALCATEL 300 UND 500 SERIE, MOTOROLA, ERICSSON PANASONIC UND SAGEM MIT MELODIE-EDITOR.

0190-30 15 28

DM 3,63/min. (€ 1,86/min.)

+0900-599 817

CHF 4.23 min. *

Dieser Service wird Ihnen von DAC-Planet angeboten.

*Anrufdauer ca. 1 Minute

0900-530 343

ATS 29.75 min. (€ 2.16 min) *

Bitte Deine Eltern um Erlaubnis, bevor Du an

*Anrufdauer ca. 1 Minute!

SO FUNKTIONIERT SURROUND SOUND

Jetzt kommt der Sound von allen Seiten! Autos überholen Dich von links hinten, der Gegner schleicht in Deinem Rücken heran... Hier steht, wie's geht und welche Soundformate es gibt.

Center (Zentrum, Mitte)

- Den Center solltest Du direkt auf oder unter dem Fernseher platzieren. Er gibt alle Klänge wieder, die sich in der Bildmitte abspielen, also meistens die Gespräche der Darsteller.
- Steht der Center neben dem TV-Gerät, entsteht ein verzerrter Eindruck.

Subwoofer

- Der Subwoofer gibt alle tiefen Töne wieder. Da Menschen nicht in der Lage sind, diese exakt zu orten, kannst Du den Subwoofer beliebig im Zimmer aufstellen.
- Hat der Subwoofer einen eingebauten Verstärker, spricht man vom „aktiven Subwoofer".

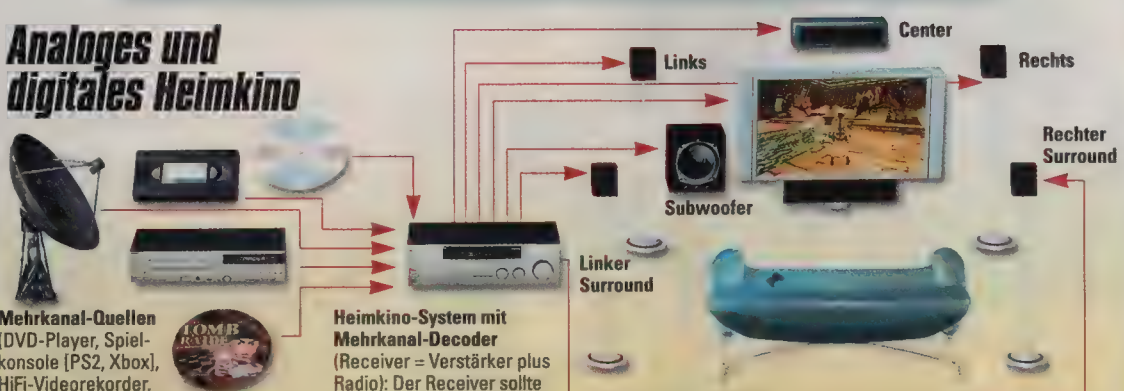
A Boxen links und rechts

- Die vorderen Boxen dienen zur Wiedergabe herkömmlicher Stereomusik.
- Als Übergangslösung kann man schon vorhandene Stereoboxen um ein Surround-Set (Center und hintere Boxen) ergänzen. Besser ist es aber, gleich ein abgestimmtes neues Boxenset anzuschaffen.

B Surroundboxen

- Für ein digitales Heimkino sollten diese Boxen genauso gut wie die vorderen sein.
- Am besten stehen Surroundboxen hinter dem Hörer.

Analoges und digitales Heimkino



Mehrkanal-Quellen (DVD-Player, Spielkonsole [PS2, Xbox], HiFi-Videorekorder, Fernsehprogramm): Sie leiten den verschlüsselten (codierten) Mehrkanalton zu einem Receiver weiter.

Heimkino-System mit Mehrkanal-Decoder (Receiver = Verstärker plus Radio): Der Receiver sollte möglichst viele Decoder für die verschiedenen Tonformate (siehe Kasten) haben. Der Receiver entschlüsselt die empfangenen Tonsignale.

- **Analoges Heimkino**
Beim analogen Heimkino (mit Dolby Surround) erklingen die hinteren Boxen nur in Mono. Der Frequenzgang ist in der Höhe beschränkt. Die hinteren Boxen sind bei dieser Kinoform nur für reine Spezialeffekte gedacht – also etwa für lautes Dröhnen oder Rumpeln.

- **Digitales Heimkino**
Beim digitalen **Fernsehvergnügen** behandelt man alle Boxen gleichwertig. Die Toninformationen sind für jeden Kanal extra gespeichert. Deshalb müssen die hinteren Boxen genau so gut wie die vorderen sein. Beim Zuhörer entsteht dadurch ein räumlicher Eindruck.

Auch **Spielkonsolen** wie die PS2 und besonders die Microsoft Xbox setzen verstärkt auf digitalen Surroundklang. Die Xbox unterstützt ihn sogar mit ihrer Hardware.

Deshalb lohnt es sich für Spieler, ihre Konsole mit einem optischen Kabel an einen Receiver anzuschließen.

Verschiedene Soundformate

DOLBY SURROUND PRO • LOGIC
Es ist das Standard-Tonsystem auf allen HiFi-Videokassetten. Der Stereoton (Links und Rechts) enthält zusätzliche Audioinformationen für Mitte und Hinten. Die hinteren Lautsprecher klingen nur in Mono.

DOLBY SURROUND PRO LOGIC II
Seit Sommer 2001 gibt es dieses Verfahren. Es spielt Stereomusik und Dolby-Surround-Material unter voller Ausnutzung auch der hinteren Boxen. So erhalten auch alte Filme einen besseren 5.1-Raumklang.

DOLBY DIGITAL
Dolby Digital (auch AC-3 genannt) ist *der* Soundstandard der DVD. Alle sechs Kanäle (Links, Mitte, Rechts, Hinten links, Hinten rechts und der Subwoofer) werden getrennt auf der DVD gespeichert.
Die Klangqualität der hinteren Lautsprecher ist deshalb bei Dolby Digital viel besser.

dts SURROUND
dts steht für „Digital Theater System" und ist von den technischen Daten her etwas besser als Dolby Digital. In der Praxis hört man meist keinen Qualitätsunterschied. dts verwendet man bei DVDs aber eher selten.

DOLBY DIGITAL SURROUND•EX
Seit dem Film „Star Wars: Episode I" ist 6.1-Ton auf dem Vormarsch. Hier kommt ein weiterer Center hinter dem Zuschauer ins Spiel. Die Informationen für diesen Kanal sind nicht extra gespeichert – man versteckt sie in den beiden hinteren Tonspuren.

dts ES
Dieses Verfahren funktioniert wie „Dolby Digital Surround EX". Inzwischen gibt es auch „dts discrete 6.1". Hier sind die Klangdaten des hinteren Center extra gespeichert. „dts discrete 6.1" ist somit zur Zeit das beste Surround-Tonverfahren für daheim.

Text: Matthias Metzler · Illustration: Horst Kolodziejczyk

Coules PC-

Noch Geld von Weihnachten übrig? Dann gönn Deinem PC doch auch mal 'ne Freude und stöbere mit SCREENFUN in den heißesten Hardware-Ideen. Da darf man schon mal schwach werden...

Lenkräder

Besser fahren

Es sieht schön aus und ist extrem griffig: Dank seiner Gummierung „klebt" das **Force Feedback GT Racing Wheel** auch bei den heftigsten Rüttel-Effekten sicher an Deiner Hand.

Die beiden Wippen, der Schalthebel und die programmierbaren Buttons sind klasse. Nur die Pedale rutschen auf flachem Teppich etwas zu leicht weg. 1-

Preis: *zirka 135 Euro*
Hersteller: *Guillemot/Thrustmaster, Telefon: (09123) 965 80*
http://de.thrustmaster.com

Dank Gummierung liegt das Wheel sicher in der Hand. Die Qualität der Pedale fällt dagegen leicht ab

Luxus-Lenker

Logitechs **MOMO Force** ist prima: starke Effekte, sichere Befestigung, Leder-Lenkrad, Metall-Schaltwippen und standsichere Pedale. So viel Qualität kostet aber auch viel. 1

Preis: *zirka 260 Euro*
Hersteller: *Logitech, Telefon: (089) 89 46 70*
www.logitech.de

Wow, mit diesem Zeug macht Spielen doppelt so viel Spaß!

Joysticks

Shake, Rattle & Roll

Der **WingMan Strike Force 3D** ist der beste Stick mit Rütteleffekten (Force Feedback). Der Griff lässt sich drehen – ideal für alle Spiele, in denen Du ein Fluggerät steuerst.

Als besonderes Extra bietet der Stick ein „Mausrad", mit dem sich die aktuelle Waffe schnell wechseln lässt. Dank Programmiersoftware kann man die Buttons sogar beliebig belegen. 1

Preis: *zirka 115 Euro*
Hersteller: *Logitech, Telefon: (089) 89 46 70*
www.logitech.de

Mit dem Regler an der Unterseite veränderst Du die Rückstellkraft des Joystick-Griffs

Schöner fliegen

Der günstige Joystick **Top Gun Fox 2 Pro Shock** bietet im Vergleich eher schwache Rütteleffekte, braucht aber keine extra Stromversorgung. 2

Preis: *zirka 50 Euro*
Hersteller: *Guillemot/Thrustmaster, Telefon: (09123) 965 80*
http://de.thrustmaster.com

Soundkarten

Klang-Spezialist

Die **Sound Blaster Audigy Player** setzt neue Maßstäbe. Während normale Soundkarten nur eine Audio-Umgebung darstellen (etwa eine große Halle), kann die Audigy bis zu vier Umgebungen gleichzeitig mischen.

Ein Firewire-Port dient zum Anbinden externer Geräte wie MP3-Player oder zum Aufbau eines Netzwerks. 1

Preis: *zirka 110 Euro*
Hersteller: *Creative Labs, Telefon: (089) 992 87 10*
www.europe.creative.com

Rundum-Töner

Die **Sound Blaster 4.1 Digital** bietet Surround-Sound zu einem günstigen Preis. Sie passt hervorragend zu 4.1-Boxensets, wie dem „Arena 530" von Labtec (s. rechts oben). 2

Preis: *zirka 40 Euro*
Hersteller: *Creative Labs, Telefon: (089) 992 87 10*
www.europe.creative.com

Text: Matthias Metzler
Fotos: Michael Kayser

Zubehör

Boxen

Feine Töne

Wer das Boxenset **Inspire 5.1 5300** einmal gehört hat, will es nicht mehr missen. Die Boxen geben Details wieder, die billige Krachmacher glatt verschlucken. Auch der Subwoofer powert mächtig. Nicht nur zum Spielen und Musik hören, auch zum Ansehen von DVDs ist das Set ideal – am besten in Verbindung mit einer 5.1-Soundkarte. 1

Preis: *zirka 140 Euro*
Hersteller: *Creative Labs,*
Telefon: (089) 992 87 10
www.europe.creative.com

Vier gewinnt

Das Set **Arena-530** bietet genau das, was Spieler brauchen. In Verbindung mit einer Vierkanal-Soundkarte liefert es satten Rundumklang. 2

Preis: *zirka 90 Euro*
Hersteller: *Labtec,*
Telefon: (069) 92 03 21 68
www.labtec.com

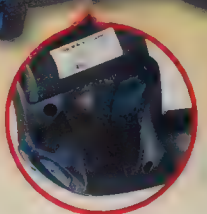
Gamepads

Zügelloser Mitspieler

Das schnurlose **Firestorm Wireless Gamepad** macht Schluss mit lästigem Kabelsalat. Trotz Funktechnik reagiert das Pad schnell und exakt. Buttons und Sticks sind tadellos. Nur das D-Pad reagiert in der Diagonalen etwas ungenau. Auf Rütteleffekte muss man leider verzichten. 1-

Preis: *zirka 50 Euro*
Hersteller: *Thrustmaster,*
Telefon: (09123) 965 80
http://de.thrustmaster.com

Der Funkempfänger ermöglicht kabelloses Spielvergnügen



Praktisch: An der Unterseite befinden sich zwei Extrabuttons

Sportler

Das **SideWinder Game Pad USB** eignet sich dank sechs Buttons und zwei Umschalttasten besonders für Sportspiele („FIFA"). Fehlt eigentlich nur ein analoger Stick... 2

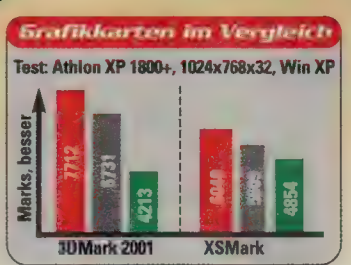
Preis: *zirka 30 Euro*
Hersteller: *Microsoft,*
Telefon: (089) 317 60
www.microsoft.de

Grafikkarten

Spieltrieb

Der Speed der **WinFast Titanium TH** mit GeForce-2-Ti-Chip ist ideal für alle aktuellen Spiele. Bis man schnelle GeForce3 und Co. braucht, reicht der günstige Grafikflitzer völlig aus. 2

Preis: *zirka 170 Euro*
Hersteller: *Leadtek,*
Telefon: (0031) 365 36 55 78
www.leadtek.de



Die ATI Radeon 8500 ist schneller als eine herkömmliche GeForce 3 und kostet weniger

Radeon 8500
GeForce 3
Titanium TH

Bilderstürmer

Mit der **Radeon 8500** gelang ATI eine besonders schnelle Grafikkarte. Im DirectX-8-Test („3DMark 2001", siehe Grafik) kommt keine GeForce3-Karte an sie heran. Auch im OpenGL-Vergleich mit „XSMark" sieht es bestens aus. Der aktuelle Treiber enthüllt bei einigen DirectX-7-Spielen aber noch kleine Schwächen. Hier kann die Karte noch nicht recht davonziehen. 1-

Preis: *zirka 330 Euro*
Hersteller: *ATI,*
Telefon: (089) 66 51 50
www.ati.de

Noch mehr Highlights

Dann brenn Dir doch eins...

Der **TwentyFourMaXX** von Memorex ist zwar nicht der schnellste 24-fach-CD-Brenner (4:23 Minuten für 640 MB) Dafür lockt er mit dem attraktiven Preis von 150 Euro. 1

Preis: *zirka 150 Euro*
Hersteller: *Memorex,*
Telefon: (0211) 65 79 11 42

Die Maus mit den zwei Augen

Der **MouseMan Dual Optical** tastet die Oberfläche mit zwei Sensoren präzise ab (800 dpi). Die Daumentaste ist für Spieler ideal angebracht. 1

Preis: *zirka 50 Euro*
Hersteller: *Logitech,*
Telefon: (089) 89 46 70

Das kleine Ein mal Vier...

Der aktive **Saitek USB-Hub Pro** macht aus einem USB-Anschluss vier. Dank Netzmit kannst Du auch stromhungrige USB-Geräte verbinden. 1

Preis: *zirka 35 Euro*
Hersteller: *Saitek,*
Telefon: (089) 546 75 70

Tragetasche für Deinen PC

Wer seinen PC oft zu Mehrspieler-Sessions mitnimmt, der wird die **PC CarryBag** sehr schätzen. Praktisch: In die Seitentasche passen Tastatur, Maus und Kabel. 1

Preis: *zirka 40 Euro*
Hersteller: *monkeyHouse,*
Telefon: (0180) 500 49 01
www.haudenlukas.de

Houston, wir hören euch...

Das Headset **Axis-002** eignet sich sehr gut für Multiplayer-Spielesessions und zum Musik hören. Nützlich: der Lautstärkeregler und die Stummschaltung am Kabel. 2

Preis: *zirka 55 Euro*
Hersteller: *Labtec,*
Telefon: (069) 92 03 21 68
www.labtec.com

Konsolen-

Wenn draußen gar bitter kalt der Wind pfeift, wirft der Spieler seine Konsole an und igelt sich vor dem Fernseher ein. Lies auf diesen Seiten, woran sich Zocker am liebsten kuscheln...

Lenkräder

Rüttlermeister PS2

Das Lenkrad **Driving Force** bringt Force Feedback auf die PS2. Es ist dem „GT3"-Wheel sehr ähnlich, bietet aber ein D-Pad und vier Buttons mehr. Dank Aufsatz lässt es sich auch gut zwischen die Beine klemmen. Aber aufgepasst: Das Wheel funktioniert nur mit speziell angepassten Spielen wie „GT3" oder „Motor Mayhem". 1-

Preis: *zirka 130 Euro*
Hersteller: *Logitech,*
Telefon: (089) 89 46 70
www.logitech.de

Lenk-Experte PS2 PS

Das **Speedster 2** zeichnet sich durch seine erstklassige Verarbeitung aus. Das griffige Wheel eignet sich bestens für alle Playstation-Versionen. 1-

Preis: *zirka 125 Euro*
Hersteller: *Fanatec,*
Telefon: (0871) 922 12 99
www.fanatec.de

Die Lenkradhalter

Lenkradraser PS2 PS

Konsolenspieler haben ein Problem: Wohin mit dem Lenkrad? Der Couchtisch ist meist zu niedrig, und auf den Knien verrutscht der Lenker zu leicht. Abhilfe schafft der **Evo-I** von Driftmaster. Der Lenkradständer lässt sich beliebig in der Höhe verstellen (50-80 cm). Als Sitzplatz dient der eigene Fernsehsessel. 1

Preis: *zirka 130 Euro*
Hersteller: *Driftmaster.de,*
Telefon: (0241) 900 56 24
www.driftmaster.de

Rennstuhl PS2 PS

Der Klappsessel **Gamechopper** vermittelt Spielern echtes Rennwagengefühl. Optimal: Sogar die Pedale lassen sich rutschfest befestigen. 1

Preis: *zirka 180 Euro*
Hersteller: *Dittrich Design GmbH,*
Telefon: (02324) 90 61 35
www.gamechopper.de

PS2 codefree

Ohne Beschränkung PS2

Mit **DVD Region X** umgehst Du ohne Hardware-Umbau die Regionalcode-Abfrage bei Video-DVDs. In der neusten Version brauchst Du nur die PS2 mit der beiliegenden CD zu starten. Für US-DVDs muss Dein Fernseher aber NTSC-tauglich sein. Auch den ärgerlichen Grünstich bei RGB-Kabeln beseitigst Du mit Zahlencodes von der Homepage. 2

Preis: *zirka 31 Euro*
Hersteller: *Bigben Interactive,*
Telefon: (02271) 49 85 90
www.dvdregionx.com

Text: Matthias Metzler
Fotos: Michael Kayser, Christian Vogel (1)

Winter

GBA-Zubehör-Set

Das „Power Shield Advance" ist die beste Lichtlösung für den GBA

Ein Griffstück mit Akku 2, ein Zweier-Link-Kabel 3 sowie eine Tasche 4 gehören zum Set

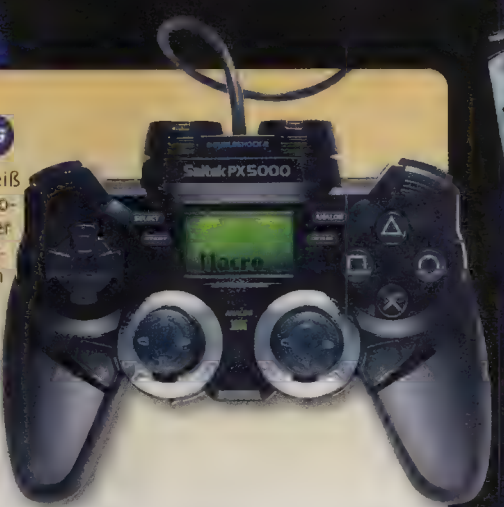
Reichhaltig

Endlich mal ein Zubehör-Set, das voll überzeugen kann. Das „PowerShield Advance" 1 beleuchtet, ohne zu blenden, und schützt das Display vor Kratzern. Der „PowerGrip Advance" 2 spendet bis zu 12 Stunden Akku-Power. Dazu kommen ein Link-kabel 3 und eine Tasche 4. Gegenüber dem Einzelkauf spart man beim **Advanced Survival Pack** rund 16 Euro. 1

Preis: *zirka 35 Euro*
Hersteller: *InterAct of Europe, Telefon: (04287) 125 10*
www.interact-europe.de

Gamepad

Kämpferisch PS2 PS



Das **PX5000 LCD Gamepad** weiß zu überzeugen: Special Moves programmierst Du einfach auf eine der Tasten. Mit Hilfe zweier Makrobuttons rufst Du sie im Spiel auf. Ein kleines Display erleichtert die Programmierung. Allerdings liegen die Makrobuttons etwas ungünstig. Trotzdem: So macht „Tekken TT" auch Anfängern Spaß... 1-

Preis: *zirka 30 Euro*
Hersteller: *Saitek, Telefon: (089) 546 75 70*
www.saitek-shop.de

Beamer

Faszinierend

Computerspiele zocken oder DVDs gucken über einen Projektor verschlägt einem den Atem. Die ideale Kombination zu einer PS2: Sonys **VPL-HS1**. Für einen Projektor ist er recht günstig, weil Sony gleich eine passende Leinwand mitliefert. Auch wenn Sony rund 3000 Euro als Preis angibt, gibt es das Stück bei vielen Händlern weitaus günstiger. 1

Preis: *zirka 3000 Euro*
Hersteller: *Sony Deutschland GmbH, Telefon: (0800) 086 92 86*
www.sony.de

Weitere Highlights

Sonys PS2-Fernbedienung

Mit großer Verspätung hat nun auch Sony eine eigene **Fernbedienung** auf den Markt gebracht. Sie bietet zwar viele Sonderfunktionen, belegt dafür jedoch Memory-Card-Speicherplatz. 1-

Preis: *zirka 30 Euro*
Hersteller: *Sony Computer Entertainment, Telefon: (0190) 57 85 78*
www.de.scee.com

GBA macht mobil

Die **Move'n' Play Bag** eignet sich nervenschonend zum Mitnehmen Deines GBA. Sie bietet reichlich Platz für das Handheld und acht Spiele. Selbst Dein Handy kannst Du noch verstauen. 1

Preis: *zirka 30 Euro*
Hersteller: *Thrustmaster, Telefon: (09123) 965 80*
http://de.thrustmaster.com

Cheater's Paradise

Mehr als 47000 Cheats für über 2000 Playstation-Spiele findest Du auf der CD **Cheatcode S** von Thrustmaster. Gratis dabei: eine Memory Card. 2

Preis: *zirka 30 Euro*
Hersteller: *Thrustmaster, Telefon: (09123) 965 80*
http://de.thrustmaster.com

Dreamcast lebt...

...zumindest noch ein wenig. Die stark unterschätzte **Dreamcast**-Konsole gibt es jetzt zusammen mit den Spielen „Crazy Taxi", „Tomb Raider IV" und „UEFA Dreamsoccer" zum prima Schnäppchenpreis. 2

Preis: *zirka 140 Euro*
Hersteller: *Bigben Interactive, Telefon: (02271) 49 85 90*
www.bigben-interactive.de

Qual der Wahl

Umstöpseln adé! Mit der praktischen **AV Selector Box** kannst Du bis zu vier Konsolen gleichzeitig über S-Video oder Composite am Fernseher anschließen.

Preis: *zirka 40 Euro*
Hersteller: *Saitek, Telefon: (089) 546 75 7*
www.saitek-shop.de

Hightech-

Wer sich ein Heimkino einrichten will, braucht einen DVD-Player, Receiver und Boxen. Mach Dich über die besten Geräte schlau – und noch einiges mehr...

DVD-Player

Scheibenkünstler

Der DVD-Player DVD-M 205 von Samsung spielt alle Datenscheiben. Nicht nur herkömmliche Video-DVDs, auch selbst gebrannte S-Video-CDs, MP3-CDs oder DVD-Rs gibt das Multi-Talent anstandslos wieder. Du kannst sogar wiederbeschreibbare CD-RWs mit diesem Player benutzen. Das ist klasse!

Für beste Bildqualität sorgen dabei die RGB-fähige Scart-Buchse und der S-Video-Anschluss. Zusätzlich spendierte Samsung einen optischen und einen koaxialen Digitalausgang – ideal zum Verbinden mit einem Receiver. So viel Ausstattung und Qualität bietet sonst kein Markengerät zu diesem Preis. Kaufempfehlung! 1

Preis: *zirka 300 Euro*
Hersteller: *Samsung,*
Telefon: (0180) 512 12 13
www.samsung.de

Die Verspielte

Als DVD-Player ist die Playstation 2 nicht gerade ein Hit. Umständliche Bedienung, lautes Lüftergeräusch, mittelmäßiges Bild und verschluckte Höhen beim Ton.

Als Spielekonsole kann die PS2 inzwischen aber richtig begeistern: Jede Menge erstklassige Spiele und der inzwischen gesenkte Preis macht sie für Zocker interessant, die nur hin und wieder mal eine DVD sehen wollen. 2

Preis: *zirka 300 Euro*
Hersteller: *Sony Computer Entertainment,*
Telefon: (0190) 57 85 75
www.de.scee.com

Boxen

Boxen & Verstärker

All inclusive

Die praktische Sparlösung: Das Set Inspire 5.1 Digital 5700 besteht aus einem Mini-Verstärker (Dolby Digital und dts) samt Boxen. Es kommt nicht ganz an die Leistung einer echten Receiver-Boxen-Kombination heran. Wer aber kein großes Zimmer mit mehreren Zuhörern beschallen muss, wird sehr zufrieden sein. Kauftipp für alle PS2-Besitzer! 1

Preis: *zirka 430 Euro*
Hersteller: *Creative Labs,*
Telefon: (089) 992 87 10
www.europe.creative.com

MP3-Player

Musikarchiv

Kaum größer als ein CD-Walkman – doch die D.A.P Jukebox kann einiges mehr. Dank eines Speichers von sechs Gigabyte fasst das Musiktalent über 100 Stunden MP3-Musik. Das entspricht etwa 150 normalen CD-Alben.

Für 500 Euro gibt es die große Jukebox-Version mit 20 Gigabyte. Diese bunkert unglaubliche 500 Alben. Damit ist die nächste Party gesichert... 1

Preis: *zirka 300 Euro*
Hersteller: *Creative Labs,*
Telefon: (089) 992 87 10
www.europe.creative.com

Klein, aber fein

Der handliche Beatman benutzt Mini-CDs mit je 185 MB als Datenquelle. Die günstigen Rohlinge gibt es bereits ab 0,58 Euro. Der Beatman gefällt mit gutem Klang. 2

Preis: *zirka 150 Euro*
Hersteller: *Freecom,*
Telefon: (030) 61 12 99 00
www.freecom.de

(text: Matthias Metzler · Fotos: Michael Kayser, Christian Vogel (1))

Spielzeug

Kino-Sound

Das Boxenset **Metric 5.1 Active** von Magnat bringt ordentlich Klang in Dein Zimmer – wie im Kino. Im aktiven Subwoofer ist ein eigener Verstärker eingebaut, der den tiefen Tönen zusätzlichen Nachdruck verleiht. Zwar gibt Magnat eine unverbindliche Preisempfehlung von 870 Euro, der „Straßenpreis" liegt aber unter 330 Euro (zum Beispiel bei *www.radiowolf.de*).

Preis: *zirka 330 Euro*
Hersteller: *Magnat,*
Telefon: (02234) 80 70
www.magnat.de

Kraftpaket

Receiver

Für Dein eigenes kleines Heimkino benötigst Du einen Receiver (Verstärker und Radio-Tuner in einem Gerät). Kenwood hat seinen Receiver **KRF-V7050D** mit der allerneusten Technik vollgestopft.

Kaufargument Nummer Eins: Neben einem Decoder für Dolby Digital und dts wurde sogar einer für das neue Dolby ProLogic II eingebaut (siehe Know-how, Seite 137).

Für den Anschuss von DVD-Player, PS2 oder Xbox stehen zudem vier Digital- und drei S-Video-taugliche Eingänge zur Verfügung.

Fünfmal 100 Watt sorgen im Surroundbetrieb für ein erstklassiges Heimkino-Feeling.

Preis: *zirka 400 Euro*
Hersteller: *Kenwood,*
Telefon: (06104) 690 10
www.kenwood.de

Kameras

Bildschön

Die Drei-Megapixel-Kamera **JD 3300 z3** von Jenoptik macht klasse Bilder mit einer Auflösung von bis zu 2.048 x 1.536 Pixel.

Als Speicher lassen sich günstige Compact-Flash-Karten einsetzen (64 MB ab 36 Euro). Die Bedienung fällt erstaunlich leicht. Die Bildqualität überzeugt mit guter Schärfe und Farbdarstellung.

Das Autofocus-Objektiv der Jenoptik-Kamera besitzt sogar einen dreifachen optischen Zoom.

Preis: *zirka 550 Euro*
Hersteller: *Jenoptik Camera Europe GmbH,*
Telefon: (03641) 67 61 15
www.jenoptik-camera.com

Angedockt

Die **DX3600 Zoom** ist für alle gedacht, die lieber knipsen wollen und keine Lust auf eine umständliche Bedienung haben – einfach abdrücken und das Digi-Foto ist im Kasten. Sehr gut: das optische Zweifach-Zoom.

Die Docking-Station überträgt die Bilder zum PC und lädt die Akkus.

Preis: *zirka 430 Euro*
Hersteller: *Kodak,*
Telefon: (069) 50 07 00 35
www.kodak.de

Weitere Highlights

Mit dem Bunea kann man das aktuelle Fernsehprogramm stoppen, beliebige Szenen wiederholen und Werbung überspringen. Zum Betrieb benötigst Du aber einen PC.

Preis: *zirka 350 Euro*
Hersteller: *Pinnacle Systems*
Telefon: (089) 50 20 60

sehr angenehm zu tragen und klanglich ein Genuss. Das 3,5 Meter lange Kabel bietet ausreichend großen

sieht nicht nur gut aus. Das schicke Teil kann sogar selbst gebrannte

Der IC35 beherrscht alle wichtigen PDA-Funktionen und hat eine eigene Tastatur. Mit bestimmten Siemens-Handys (etwa C35 oder S35i) kannst Du so bequem simsen oder mailen.

Preis: *zirka 100 Euro*
Hersteller: *Siemens,*
Telefon: (089) 636 00

Der kompakte **MZ-E300/S** empfiehlt sich für alle MiniDisk-Fans: 20 Sekunden Anti-Shock-Speicher und ein digitaler Mega Bass zeichnen das Gerät aus.

Preis: *zirka 150 Euro*
Hersteller: *Sony Deutschland GmbH,*
Telefon: (0800) 086 92 86

Schnäppchen-Liste

Im Vergleich zur vorigen Ausgabe der SCREENFUN sind die Preise:
- gleich geblieben
- gefallen
- gestiegen
- Neues Produkt in der Tabelle

Hier findet Ihr gute und günstige Hardware

(Stand: Ende November 01)

PC-Komplettsysteme

Test in Heft 12/01

	Preis *	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	679 Euro	PC ohne Monitor, AMD TB 1000 MHz, 128 MB DDRAM, 40-GB-HDD, 32-MB-GeForce2-MX-400, 52x-CD-ROM, Win XP	ACom PC
Mittelklasse	894 Euro	PC ohne Monitor, AMD XP 1500+, 256 MB DDRAM, 40-GB-HDD, 64-MB-GeForce2-Pro, 52x-CD-ROM, Win XP Home	ACom PC
Spitzenklasse	1109 Euro	PC ohne Monitor, AMD XP 1700+, 256 MB DDRAM, 60-GB-HDD, 64-MB-GeForce2-Ti, 16x/48-DVD-ROM, Win XP Home	Atelco

Mainboards

	Preis *	Beispiel	Anbieter
Einsteigerklasse (Sockel A / AMD)	70 Euro	ECS Elitegroup K7S5A (SiS 735)	Mindfactory
Mittelklasse (Sockel A / AMD)	82 Euro	ECS Elitegroup K7VTA3 (VIA KT266)	Fun Computer
Spitzenklasse (Sockel A / AMD)	123 Euro	Enmic 8TEX+ (VIA KT266A)	Fun Computer

Prozessoren

	Preis *	Anbieter
AMD Duron 1000 MHz	89 Euro	Fun Computer
AMD Duron 1100 MHz	113 Euro	Mix Computer
AMD Athlon Thunderbird 1,4 GHz	156 Euro	K&M Elektronik
AMD Athlon XP 1700+	197 Euro	Mindfactory

Sony

	Preis *	Anbieter
PSone-Konsole	123 Euro	Fun Computer
Playstation-2-Konsole	296 Euro	Fun Computer
Sony DVD-Fernbedienung für PS2	28 Euro	Fun Computer
i-Link-Kabel (Firewire) für PS2	13 Euro	Okay Soft

Nintendo

	Preis *	Anbieter
Nintendo-64-Pikachu-Konsole	82 Euro	Amazon.de
Game-Boy-Advance-Handheld	120 Euro	Fun Computer
Saitek GBA-Rechargeable Battery Set	26 Euro	Amazon.de
InterAct Powershield Advance	15 Euro	Technikdirekt.de

Sega

	Preis *	Anbieter
Sega Dreamcast mit 3 Spielen	144 Euro	Amazon.de
MP3 DC (MP3-Player für Dreamcast)	25 Euro	Computeruniverse.net
Sega Race Controller (Lenkrad)	21 Euro	Computeruniverse.net
Sunflex Dreamcard 4 Meg (800 Blocks)	21 Euro	Amazon.de

Soundkarten

Test in Heft 06/01

	Preis *	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	25 Euro	Hercules Game-surround Muse XL	CSD Computer
Mittelklasse	40 Euro	Creative Soundblaster Live Player 5.1 (bulk)	Litec Computer
Spitzenklasse	112 Euro	Creative Soundblaster Audigy Player (Retail)	Litec Computer

Grafikkarten

Test in Heft 08/01

	Preis *	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	89 Euro	Abit Silurio T400, GeForce2 MX-400, 64 MB	E-Bug
Mittelklasse	172 Euro	Leadtek Winfast GeForce2 TH, 64 MB	K&M Elektronik
Spitzenklasse	316 Euro	ATI Radeon 8500, 64 MB DDR, DVI-Out	Litec Computer

CD-ROM- und DVD-Laufwerke

	Preis *	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (CD-ROM)	36 Euro	A-Open CD-952E, 52x	Litec Computer
Mittelklasse (DVD)	69 Euro	Cyberdrive 12x/48x	Atelco
Spitzenklasse (DVD)	112 Euro	Pioneer A06SW	Fort Knox

Monitore

	Preis *	Beispiel	Anbieter
17 Zoll (95 kHz, TCO 99)	211 Euro	AOC 7Klr+	suo Computer
19 Zoll (95 kHz, TCO 99)	302 Euro	Iiyama S900MT1	Mix Computer
21 Zoll (96 kHz, TCO 95)	613 Euro	Samsung Samtron 210P	E-Bug

Tintenstrahl-Drucker

	Preis *	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	57 Euro	Lexmark Z22	Mix Computer
Mittelklasse	86 Euro	Lexmark Z33	Computeruniver.
Spitzenklasse	271 Euro	Epson Stylus Photo 895	Fun Computer

Alle Angaben ohne Gewähr. Wenn Ihr noch günstigere Produkte findet, dann schreibt uns! · Text: Matthias Metzler · Fotos: Michael Kayser

Preiswerter Silberfisch

Die silberschwarze Tastatur sieht teurer aus als sie ist

Für rund 20 Euro ist ab sofort das schicke **E-Media Keyboard** von **Speed Link** auf dem Markt.

Zusätzlich zu den Standardtasten verfügt es über 20 Extra-Buttons. Mit ihnen kann man den Webbrowser bedienen, den Media-Player steuern oder schnell und bequem die Lautstärke regeln.

Natürlich lassen sich die Tastenfunktionen nach Wunsch anpassen. So kannst Du etwa Programme oder Spiele einfach mit einem Tastendruck starten. Praktisch auch der „Sleep"-Button, der den Rechner in den Energiesparmodus versetzt.

Ein kleiner Schönheitsfehler: Die Internet-Tasten funktionieren nur mit dem Internet Explorer und dem Netscape Navigator 4.x. Andere Webbrowser wie Opera oder Netscape 6 lassen sich nicht bedienen.

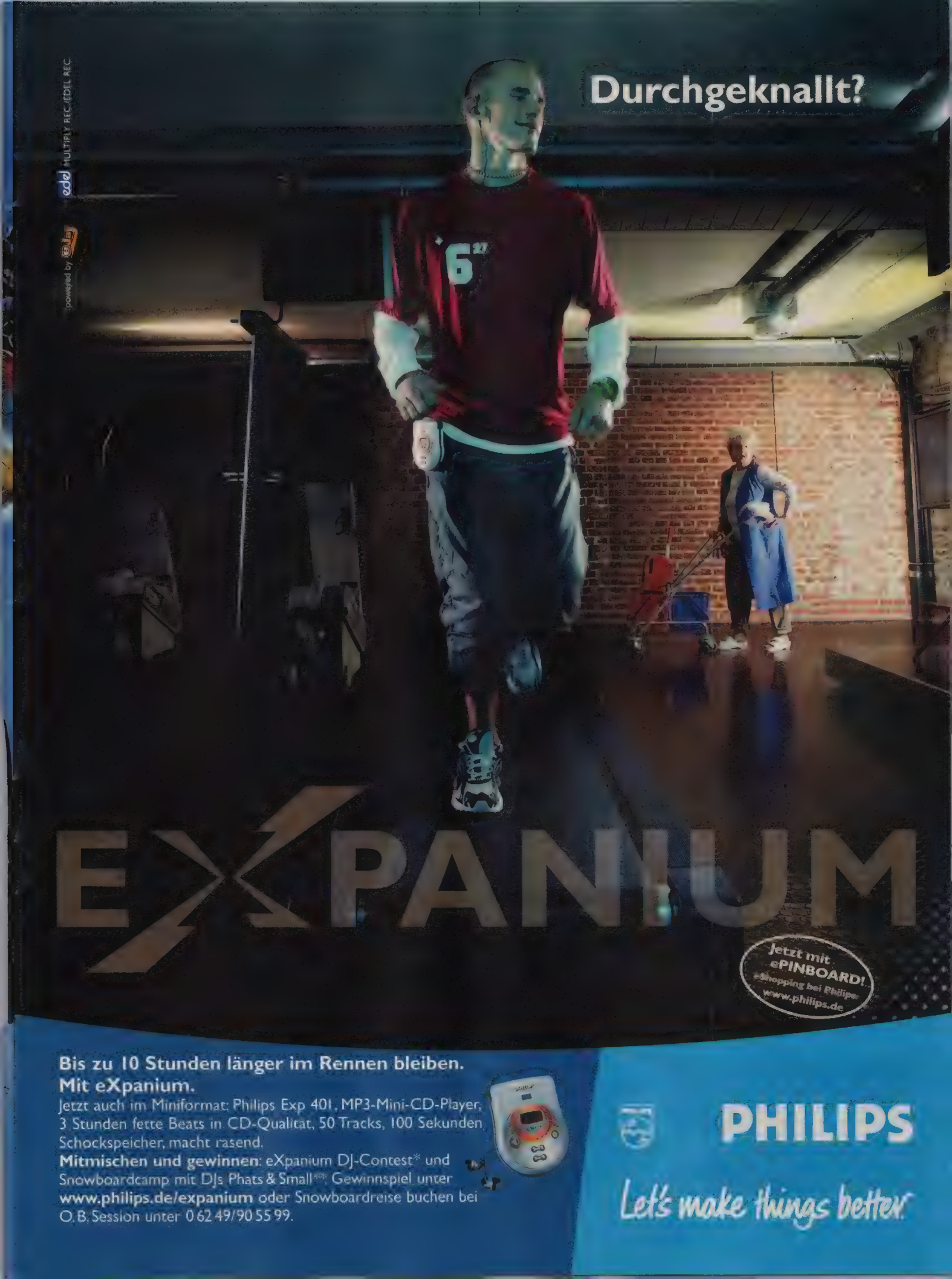
Die Tastatur wiegt wenig, besitzt aber einen guten Tastenanschlag.

Fazit: Eine schicke und günstige Tastatur mit Extras für zirka 20 Euro. 2

Anbieter-Nachweis

ACom PC-Technikcenter · Uhlandstr. 134 · 10717 Berlin · Tel.: (030) 863 90 80 · Fax: (030) 86 39 08 40
Amazon.de · Online-Versandhaus, Bestellungen über *www.amazon.de* · Tel.: (0180) 535 49 90
Atelco Computer Event · Gewerbepark Echtrop · 59519 Möhnesee · Tel.: (0800) 114 44 44 · Fax: (02924) 99 44 00
Computeruniverse.net · Industriestr. 21 · 61381 Friedrichsdorf · Tel.: (0700) 86 48 37 73 · Fax: (06172) 73 22 00
CSD Computer · Am Bahnhof 16 · 64665 Alsbach-Hähnlein · Tel.: (06257) 933 92 20 · Fax: (06257) 933 92 99
E-Bug · Postfach 12 63 · 31073 Delligsen · Tel.: (05187) 91 01 90 · Fax: (05187) 91 01 80
Fort Knox Computer · Adenauerstr. 20 B1 · 52146 Würselen · Tel.: (0800) 367 85 66 · Fax: (0800) 367 83 29
Fun Computer Center · Maximilianstr. 21 · 87700 Memmingen · Tel.: (08331) 474 99 · Fax: (08331) 862 11
K&M Elektronik GmbH · Blumenstr. 21 · 71106 Magstadt · Tel.: (07159) 94 31 11 · Fax: (07159) 94 32 22
Litec Computer · Schwanthaler Str. 21 · 80336 München · Tel.: (089) 51 55 67 11 · Fax: (089) 51 55 67 29
Mindfactory AG · Ölhafendamm 12-14 · 26384 Wilhelmshaven · Tel.: (04421) 913 11 10 · Fax: (04421) 913 12 50
Mix Computerversand GmbH · Sonnenstraße 3 · 35390 Gießen · Tel.: (06403) 70 28 70 · Fax: (06403) 70 28 80
Okay Soft · Am Graben 2 · 92557 Weiding · Tel.: (09674) 12 79 · Fax: (09674) 12 94
suo Computer · Bergstraße 6 · 31097 Irmenseul · Tel.: (05183) 94 61 36 · Fax: (01212) 510 75 90 37
Technikdirekt.de · Alfred-Nobel-Str. 6 · 97080 Würzburg · Tel.: (01805) 77 00 66 · Fax: (01805) 770099

* 1 Euro entspricht 1,95583 Mark



Bis zu 10 Stunden länger im Rennen bleiben. Mit eXpanium.

Jetzt auch im Miniformat: Philips Exp 401, MP3-Mini-CD-Player, 3 Stunden fette Beats in CD-Qualität, 50 Tracks, 100 Sekunden Schockspeicher, macht rasend.

Mitmischen und gewinnen: eXpanium DJ-Contest* und Snowboardcamp mit DJs Phats & Small**. Gewinnspiel unter **www.philips.de/expanium** oder Snowboardreise buchen bei O.B. Session unter 0 62 49/90 55 99.

PHILIPS

Let's make things better.

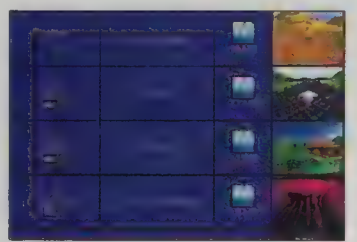
Dark BASIC

Bau Dir die Welt, die Dir gefällt: 3D-Umgebungen sind mit „DarkBASIC“ (fast) kein Problem

„DarkBASIC“ zeigt Anfängern, wie man Spiele programmiert. Das zumindest behaupten die Entwickler. SCREENFUN sagt Dir, ob es stimmt.

Ein Traum für Zocker: der Job als Spieleprogrammierer. Statt geschniegelt in einem drögen Büro zu versauern, werden ausgefeilte Storys am Computer erschaffen. Doch wie schafft man den Sprung in die Branche? Ganz klar, neben der Spielebegeisterung zählt das Know-how. Grundlage ist das Erlernen von einfachen Computersprachen wie BASIC. Erst später lernt man das Einfügen von Texturen, Sounds und Animationen.

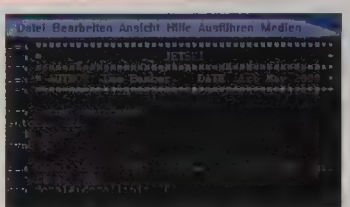
Die Software „DarkBASIC“ erledigt das quasi im Schnelldurchlauf. Mit ihr steigst Du in die Programmierung von 3D-Spielen ein. Hat man die Befehle in „DarkBASIC“ erlernt und erste Programme geschrieben, fügt man Geräusche, 3D-Modelle und Umgebungen als Medienblöcke hinzu. Mit viel Geduld programmierst Du so ein eigenes Game und hast den ersten Schritt zum Traumjob geschafft.



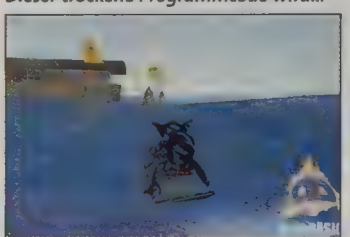
Auf der Webseite www.darkbasic.de stellen User ihre Programmierkünste vor

1. Was ist „DarkBASIC“ und was kann es?

An einem Programm wie dieser 3D-Panzerfahrt bastelst Du locker einige Tage



Dieser trockene Programmcode wird...



...zum feuchtfröhlichen Fahrvergnügen

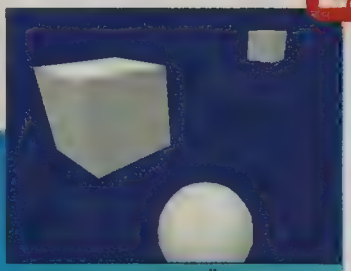
DarkBASIC“ ist eine Fortsetzung der bekannten Programmiersprache BASIC. Sie wurde mit speziellen Befehlen zur Spieleentwicklung erweitert. **In einer übersichtlichen Entwicklungsumgebung lernst Du langsam umfangreiche Befehlsabläufe. Mit der Zeit wirst Du Programme schreiben, die 3D-Objekte steuern.**

Dazu bietet Dir die Software eine umfangreiche Sammlung an, um Grafikmodelle und Sounds in den Programmeditor zu importieren. Als fleißiger User ist man nach einiger Übung in der Lage, kleine 3D-Spiele als Einzelanwendungen im .EXE-Format zu erschaffen. Wer jedoch denkt, dass Games so einfach zusammengestellt werden, der irrt. Vielmehr steht das Programmieren im Vordergrund. Dabei tippst Du Befehl für Befehl in einen Texteditor (siehe unser Beispielprogramm auf S. 147 oben rechts). Weder Tipp- noch logische Fehler sind erlaubt.

Komplexe 3D-Objekte kann DarkBasic im DirectX-Format importieren. Einfache Grundobjekte programmierst Du selbst

Text: Lisa Brack & Markus Beyer · Foto: Roman Job · Illustration: Markus Beyer; erstellt mit CINEMA 4D

2. Arbeiten mit „DarkBASIC“



Erste Erfolge: Bei dieser Übung programmierst Du eine Kugel, die sich zwischen fünf Würfeln lenken lässt

Programmiert wird auf dem „DarkBASIC Interface“. Die Menüleiste mit Punkten wie „Datei“, „Bearbeiten“, „Hilfe“ und „Ausführen“ erinnert stark an Windows-Programme.

Sehr praktisch sind die beiden Bildschirme, zwischen denen man jederzeit wechseln kann. Beispielsweise kann man auf Bildschirm 1 programmieren und zum Spicken auf Bildschirm 2 wechseln, um sich dort ein Tutorial anzusehen. Die Programmierbefehle gibt man im Hauptbildschirm der Reihe nach ein. Unter „Hilfe – Befehle“ erhält man eine Übersicht der 16 Befehlskategorien. Wer auf „Hilfe – Beispiele“ klickt, kann sich voll lauffähige Programmbeispiele ansehen. Darin wird erklärt, was die einzelnen Befehle bewirken. Praktisch: Befehlsausschnitte lassen sich kopieren.

Der Programmeditor verzichtet auf optischen Schnickschnack. Die Menüstruktur kennt man aus Windows

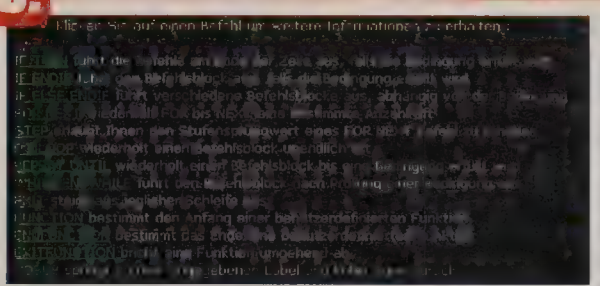
Wähle im „Medienbrowser“ 3D-Objekte aus und füge sie Deinem Programm bei

```
1  Sync On
   Sync Rate 30
2  For x = 1 to 5
       Make object cube x,100
       Position object x,Rnd(2000),0,Rnd(2000)
   Next x
3  Make object sphere 10,50
4  Do
5     aY# = Object angle Y(10)
   If Upkey()=1 then Move object 10,10
6  If Leftkey()=1 then Yrotate object 10,Wrapvalue(aY#-5)
   If Rightkey()=1 then Yrotate object 10,Wrapvalue(aY#+5)
7     X# = Object position x(10)
      Z# = Object position z(10)
      cZ# = Newzvalue(Z#,aY#-180,100)
      cX# = Newxvalue(X#,aY#-180,100)
8     Position Camera cX#,100,cZ#
      Point camera X#,50,Z#
9     Sync
   Loop
```

Lerne „DarkBASIC“: So funktioniert dieses Programm

1. Der Bildinhalt wird manuell erneuert („SYNC ON“). Die Bildfrequenz wird auf 30 Bilder festgelegt.
2. Die Befehle zwischen „For“ und „Next“ werden fünfmal ausgeführt. Es entstehen fünf Würfel mit der Seitenlänge 100, die zufällig („RND“ ist die Abkürzung für engl. „random“) verteilt werden.
3. Dieser Abschnitt erzeugt eine Kugel (engl. „sphere“) mit dem Radius 50. Um sie später verändern zu können, erhält sie eine Nummer (10).
4. Hier beginnt der Hauptteil des Programms. Alle Befehle zwischen diesem „DO“ und dem finalen „LOOP“ (9) werden immer wieder abgearbeitet.
5. Der Winkel der Kugel (Objekt 10) wird in die Variable „aY#“ geschrieben.
6. Durch Pfeiltasten wird die Kugel verschoben bzw. gedreht.
7. Die neue Position der Kugel wird in „X#“und „Z#“ geschrieben und daraus die neue Kameraposition („cZ#“ und „cX#“) errechnet.
8. Die Kamera wird auf ihre neue Position („POSITION“) gebracht und auf die Kugel ausgerichtet („POINT“).
9. Jetzt wird der Bildschirminhalt aktualisiert („SYNC“) und das Programm beginnt wieder bei „DO“ (4).

3. Tops und Flops der Software



BASIC-erfahrene User haben's hier leichter. Für Neulinge werden die Befehle übersichtlich erklärt

Wer mit „DarkBASIC“ arbeitet, merkt bald, dass man nicht so schnell ans Ziel kommt wie erhofft. Programmiereinsteiger brauchen viel Zeit, um die Sprache zu begreifen und sinnvoll anzuwenden. Das 243 Seiten starke Handbuch ist schlampig und viel zu nüchtern aufgemacht. Besser sind die in der Software bei „Hilfe“ untergebrachten „Tutorials“, die den User mit zehn Beispielen ins Programmieren einführen. Doch auch hier hätten die Entwickler sorgfältiger arbeiten müssen. Der Schwierigkeitsgrad steigt für Anfänger zu schnell an.

Sehr gut hingegen ist die Menüoberfläche von „DarkBASIC“. Hat man ein Programm geschrieben, startet ein Tastendruck einen Testlauf. Während das Programm läuft, lassen sich mit dem Command Line Interface Änderungen direkt vornehmen. **Ein Highlight der Software ist der Medienbrowser, der mit 600 Texturen, 120 Soundeffekten und 900 3D-Modelle voll gepackt ist.**

Wer nur mal fix Spiele schreiben möchte, ist hier falsch. Ehrgeizige Bastler finden jedoch einen guten Einstieg ins Programmieren. **Eine 14-Tage-Testversion von „DarkBASIC“ findet Ihr auf der CD im nächsten Heft!**

PC CD

DarkBASIC 1.9

Programmiersoftware für Fortgeschrittene

ca. 50 €/100 DM	CDV	1 User

Empf.: Pentium II, 64 MB RAM, Win 98/2000/Me, 64 MB RAM, 450 MB HD, 16fach CD-ROM, 3D-Grafikkarte, Soundkarte

Umfangreiches Programmiertool zum fairen Preis. Für Neulinge leider noch zu komplex

2-

INFO

Mit dem bequemen Szeneneditor ist das Level-Design im Nu geschafft

Leichte Kost ohne Programmierkunst

Ungeduldigen Typen empfehlen wir die Software „3D Gamemaker“. Damit sieht man schnell Ergebnisse, ohne sich erst durch den Programmier-Dschungel kämpfen zu müssen. **Nach Drag & Drop-Manier stellst Du Dein eigenes Spiel zusammen.** Erst wählst Du das Genre, etwa einen Shooter, dann suchst Du Hintergrund, Spieler, Waffen, Endgegner und vieles mehr einfach aus. Eigene 3D-Modelle lassen sich importieren und zusätzliche Objekte von der Homepage herunterladen. **Das Programmieren lernt man dabei nicht.**

Die brandneue Software kostet rund 50 Euro (ca. 100 Mark). Infos: *www.gamemaker.com*

Platz da! SCREEN-FUN zeigt Dir in sieben Schritten, wie das Datenchaos schmilzt

Speichermüll bremst Deinen Rechner enorm. Mit der Maus und einigen hilfreichen Tools schippst Du die Datenstraße im Handumdrehen frei.

Aus der Bahn!

So schaufelst Du neuen Speicherplatz frei

Wer Spiele und Software auf dem PC installiert, hat bestimmt schon festgestellt, dass sich jede Menge Cyberschrott auf der Festplatte ansammelt. **Selbst wenn man brav die Software über die Deinstallationsroutine wieder löscht, nisten sich oft Dateien, Ordner oder Anwendungen fest in Deinen Rechner ein, die einfach nur sinnlos Platz versperren.**

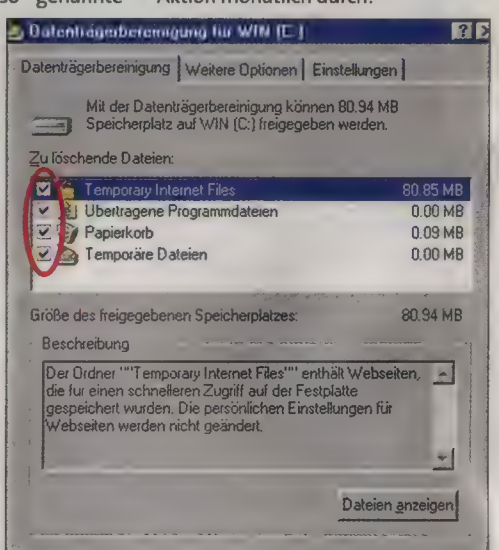
Die Folge: Windows sieht chaotisch aus, und der Speicher platzt aus allen Nähten. Schluss damit! Lies hier, wie Du ohne Risiko aufräumst und Deinen PC wieder auf Touren bringst.

1. Aufräumen mit der Systembereinigung

Stürzt Windows ab, bleiben beim Neustart Platz raubende Dateischnipsel übrig, so genannte „temporäre Dateien". Lösch diesen Müll mit der Datenträgerbereinigung von Windows. Gleichzeitig kannst Du ganz bequem „Temporary Internet Files" (Daten aus Internetbesuchen) speichern und den Papierkorb-Inhalt löschen.

Geh über „Start – Programme – Zubehör – Systemprogramme" zur „Datenträgerbereinigung". Wähle das Laufwerk aus, das Du bereinigen willst.

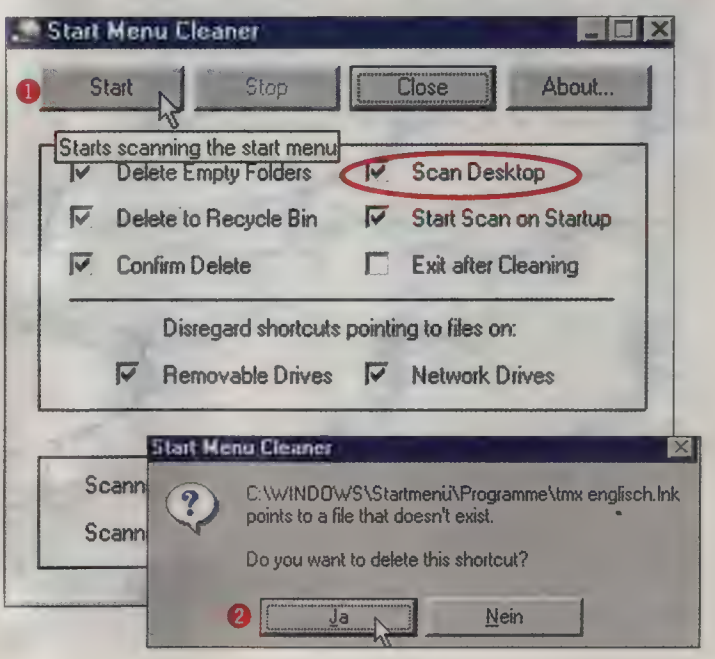
Versieh im Folgefenster zusätzlich den Papierkorb und die temporären Dateien mit einem Häkchen und bestätige mit „OK". Der Datenballast wird nun gelöscht. Führ diese Aktion monatlich durch!



2. Leere Start-Icons wegpusten

Kennst Du das? Ein Klick auf „Start – Programme" bringt Verweise auf Anwendungen, die Du schon längst gelöscht hast. Du kannst diese Icons mühselig von Hand löschen – oder Du lässt die Freeware „Start Menu Cleaner" für Dich arbeiten. Lade Dir dieses kleine, hilfreiche Tool bei *www.mithril.d.se* herunter (komprimiert ist es 38 KByte groß) und starte es. Markiere zusätzlich noch den Punkt „Scan Desktop" und klicke auf Start 1.

Die Freeware zeigt im Pop-Up-Fenster, welche Icons nutzlos sind. Mit „Ja" entfernst Du die Icons endgültig 2. Das bringt zwar kaum Platz, aber eine viel bessere Übersicht im Startmenü.

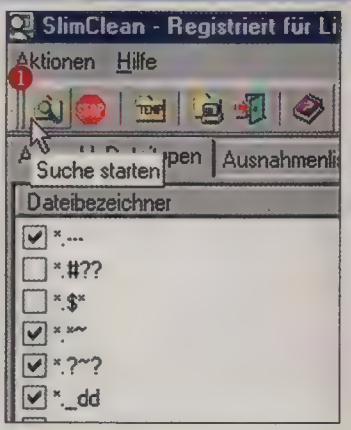


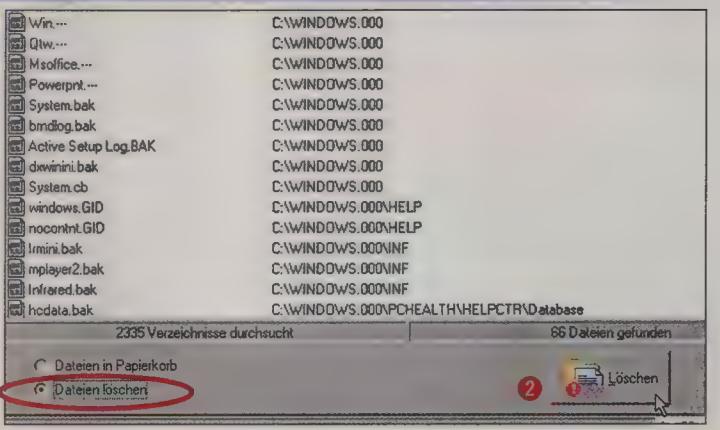
3. Unnötige Dateien entsorgen

Die praktische Software „SlimClean" stöbert Dateien auf, die Windows nicht mehr benötigt. Das geht blitzschnell und ohne Risiko. Eine voll funktionsfähige 30-Tage-Demo (1419 KByte) findest Du zum Herunterladen auf der Seite *www.slimsoft.de*

Nach der Installation startest Du das Programm. Entferne links das Häkchen beim Dateityp „*.cpy" und klicke links oben auf das Lupen-Symbol von „Suche starten" 1.

Nach Durchsuchen der Festplatte aktivierst Du links „Dateien löschen" (es sei denn, Du willst im Papierkorb die Dateien nochmals durchchecken). Bestätige mit „Löschen" 2.



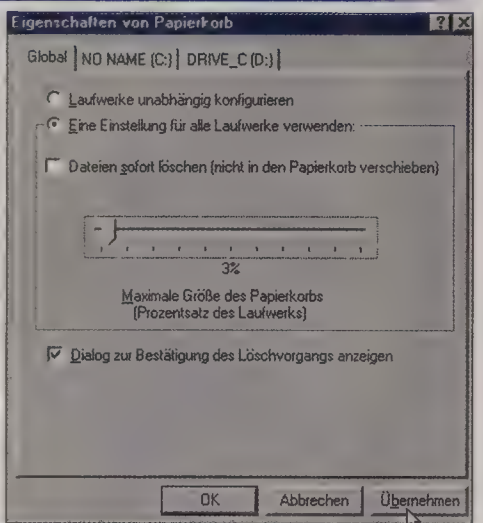


4. Müllhalde begrenzen

Windows verwendet standardmäßig 10 Prozent der Festplatte für den Papierkorb. Das brauchen nur wenige PC-Besitzer. Ändere diese Zahl!

Nach einem Rechtsklick auf das Papierkorb-Symbol wählst Du „Eigenschaften" aus. **Zieh nun in der Registerkarte „Global" den Regler auf „3%" und bestätige mit „Übernehmen".**

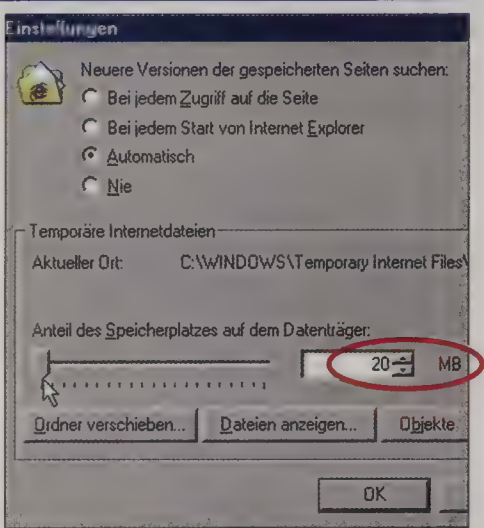
Achte zudem darauf, dass Du den Papierkorb regelmäßig entrümpelst (mit einem Rechtsklick auf Papierkorb – „Papierkorb leeren").



5. Internet Explorer: Zwischenspeicher verringern

Der Internet Explorer geht ganz schön verschwenderisch mit dem Festplattenplatz um. Mehrere 100 MByte reserviert Microsoft für den Zwischenspeicher (den „Cache"). Diesen Platz kannst Du beruhigt verkleinern.

Klicke mit der rechten Maustaste auf das Internet-Explorer-Icon auf dem Desktop und wähle dann „Eigenschaften". Nimm bei „Temporäre Internetdateien" den Punkt „Einstellungen". Schiebe den Regler im darauffolgenden Fenster auf völlig ausreichende 20 MB.

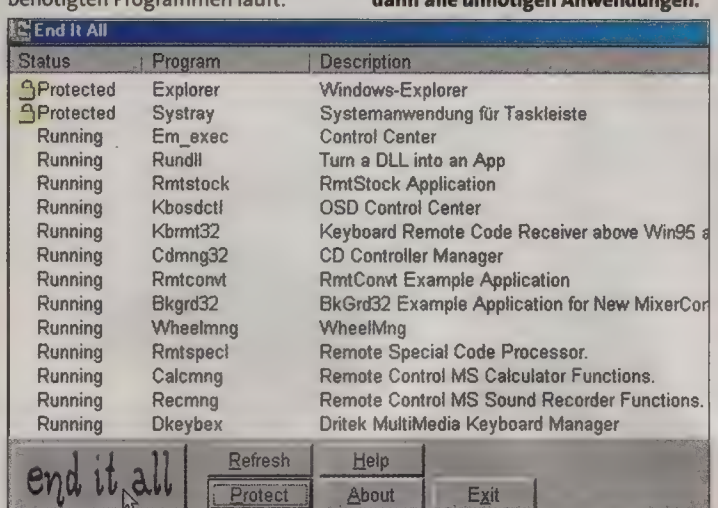


6. Hintergrund-Programme zuklappen

Oft bremsen Programme, die automatisch im Hintergrund laufen, das PC-System ungewollt aus. Im schlimmsten Fall erscheint der „Blue Screen" mit dem Hinweis, das System sei überlastet. Besonders ärgert das einen natürlich beim Zocken.

Mit der Freeware „Enditall 1.0" beendest Du solche Bremser, sodass Windows mit den nur tatsächlich benötigten Programmen läuft.

Lade Dir das kostenlose „End it all" bei *www.sharefree2000.de* herunter. Es umfasst nur 392 KByte. Hast Du es installiert und gestartet? Dann siehst Du jetzt alle laufenden Programme. Möchtest Du eine Anwendung (etwa „Outlook") weiter offen lassen, klickst Du sie in der Liste an und wählst „Protect" (dt. „schütze"). **Ein Klick auf das große Feld „end it all" schließt dann alle unnötigen Anwendungen.**



7. Letzte Aufräumarbeiten: Defragmentieren

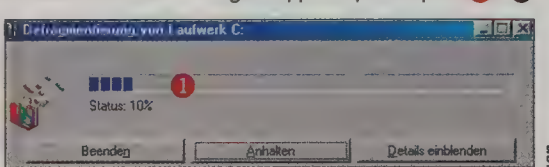
Zu guter Letzt wirfst Du die Defragmentierung von Windows an. Bei diesem automatischen Vorgang setzt das Programm alle Dateien ordentlich zusammen, die es zuvor beim Speichern, Löschen und Kopieren an verschiedenen Stellen gelagert hat.

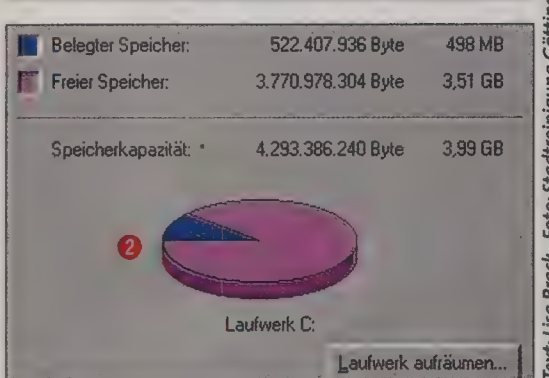
Das dauert zwar oft einige Stunden, lohnt sich aber: Die Dateien werden wieder flotter geladen, und ein paar MByte schaufelst Du so auch frei.

Schließ vor dem Defragmentieren unbedingt alle anderen Anwendungen! Klicke dann auf „Start – Programme – Zubehör – Systemprogramme – Defragmentierung".

Wähl das Laufwerk (in der Regel „C:"). Nach Bestätigung mit „OK" startet der PC mit dem Zusammenfügen der Dateien 1. Beginne während der Defragmentierung keine Anwendungen. Bring die Festplatte damit monatlich auf Vordermann.

Fertig? Dann prüf, was die Aufräumaktionen gebracht haben: Geh im „Arbeitsplatz" mit Rechtsklick auf die Festplatte und zwar auf „Eigenschaften". Das Tortendiagramm zeigt den freigeschippten Speicherplatz 2.





Text: Lisa Brack · Foto: Stadtreinigung Göttingen

u in action
who r U?
the foto community of uboot.com
cheeez!
www.uboot.com

Auf Deinen Missionen knipst Du Attraktionen. Klingt leicht, ist's aber nicht immer

GLOBETROTTER

Pack die Koffer und bummle durch die Großstädte dieser Welt. Verwandle Sightseeing in ein Abenteuer!

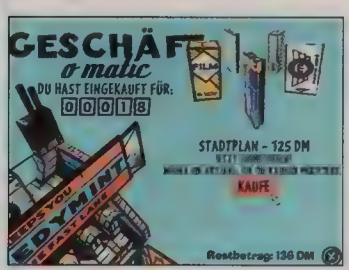
Wo steht denn jetzt dieser verflixte Notre Dame? Du hast Eiffelturm und Louvre schon dreimal umkreist, aber die Heimat vom berühmten Glöckner taucht nicht auf. Wenn Du nur nicht so müde wärst... bloß nicht einschlafen... die Pariser Diebe haben flinke Finger! Kaum Kohle, voll verirrt und das Foto ist auch noch nicht geknipst. Na toll! Das Leben als Weltreisender hast Du Dir leichter vorgestellt. Willkommen bei „Globetrotter"!

Mit lumpigen 250 Mark wirst Du in die große weite Welt entlassen. Setzt Du den Fuß in eine Stadt, erhältst Du die erste Mission: Knipse eine bestimmten Sehenswürdigkeit und bring das Bild zum Globetrotter-Klub. So weit, so gut.

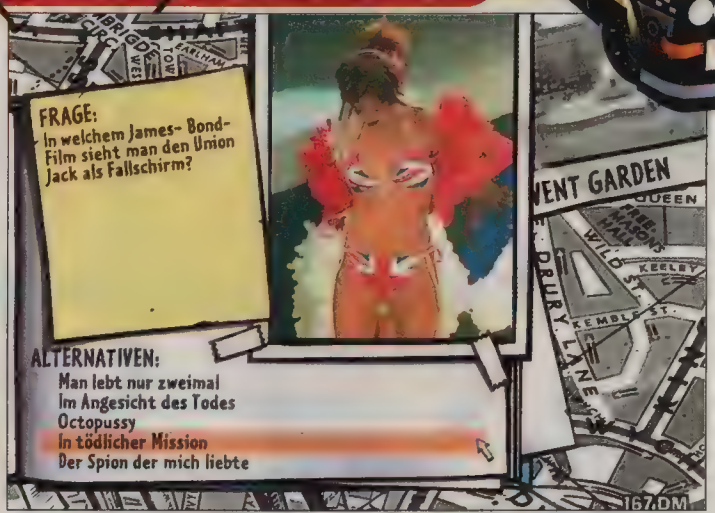
Doch der Großstadtdschungel bietet Hindernisse und Gefahren für fotografierende Touris: In Shops und Hotels herrschen Wucherpreise, Taxi-Rüpel fahren Dich um, und ein kleines Schläfchen nutzen Langfinger skrupellos aus. Herrscht Ebbe in der Kasse, heißt es: Job suchen! Vom Barkeeper bis zum Jockey ist alles drin. Hast Du die Missionen in einer Stadt erfüllt, geht's im Flugzeug, Zug oder Boot zu neuen Aufgaben nach New York, Moskau oder Miami.

Während des Spiels bewegst Du Dich auf einer gezeichneten Straßenkarte. **Die Grafik wirkt mit der comichaften Umgebung und den echten Fotos originell. Doch manchmal ödet das Landkarten-Geschlurfe doch ganz schön an.** Mehr Abwechslung – etwa ein interaktiver Besuch einer Sehenswürdigkeit – hätten der PC-Besichtigungstour gut getan.

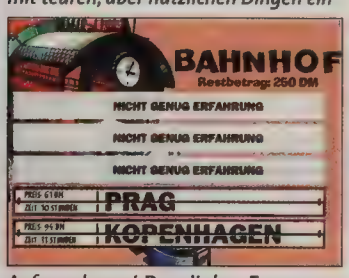
Highlights dagegen: der enorme Fragenkatalog und der Sound, der sich an die jeweilige Situation anpasst. Im Spielverlauf erlebst Du überraschende Herausforderungen, die Deine Missionen oft knifflig machen. Einmal durchgespielt und noch keinen Jetlag? Dann packe gratis auf *www.visionpark.com* weitere Missionpacks ein. Gute Reise!



Keine Aldi-Preise: Im Shop deckst Du Dich mit teuren, aber nützlichen Dingen ein

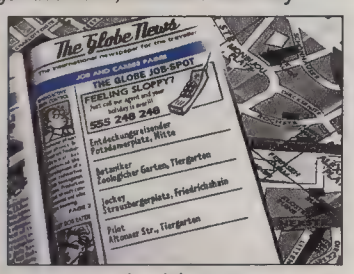


Frisch Körper und Konto bei über 4000 Fragen über Land, Leben und Leute auf



Anfangs kannst Du mit dem Zug nur an ganz bestimmte Orte fahren

Nachts wach zu sein, lohnt sich! Nur dann tauchen Gewinn bringende Geldfelder auf

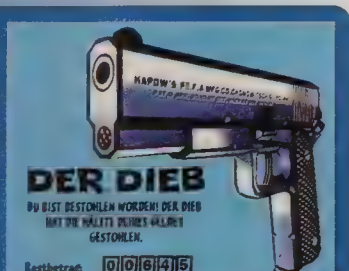


Interessante Jobs winken – vorausgesetzt, es ist Tag und Du bist noch putzmunter

Ein gefährliches Nickerchen

1. *Sightseeing kann ganz schön anstrengend sein, die Füße tun weh und wenn...*

2. *... Du kein Hotel findest, pennst Du auf offener Straße ein. Doch...*



3. *... Gelegenheit macht Diebe! Im Nu mopst man Dir Dein halbes Reisegeld*

PC | D

Globetrotter

Reiseadventure für Einsteiger

ca. 45 €/90 DM | Vision Park/EA | 1 Spieler

Empf.: Pentium 233, 64 MB RAM, Win 98 oder höher, 200 MB freier Festplattenplatz, 3D-Grafikkarte, Soundkarte

In 80 Stunden um die Welt: schön gestylt und umfangreich, aber leider nicht ganz billig

2

Text: Lisa Brack

Handy

Verwandle Dein Handy in eine Spielkonsole: Mit Java-Technik kannst Du Games downloaden und offline daddeln. Sieh Dir hier die ersten Spiele und Handys an.

Hektisch haust Du mit dem linken Daumen auf die Ballertaste. Blitzschnell steuerst Du Dein Raumschiff aus der feindlichen Schusslinie. Denn jetzt kommt auf dem Handy Spielhallen-Feeling auf. Klassiker wie „Space Invaders", „Asteroids" oder „Frogger" finden dank der Java-Technik J2ME (Java 2 Micro Edition) den Weg ins Mobiltelefon.

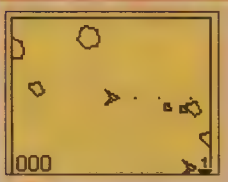
Ein Großteil der Spiele findet sich kostenlos im Internet. Du lädst sie entweder per WAP oder mit einem Datenkabel vom PC aufs Handy. Im Gegensatz zum Spieleservice von D2 „Load a Game" passen mehrere Spiele zugleich in ein Handy. Beim Siemens SL45i stehen sogar 32 MB Speicher zur Verfügung. Ist ein Spiel einmal gespeichert, kann man es unbegrenzt kostenlos spielen.

Noch weist die Technik kleine Mängel auf. Manche Spiele sind langsam, funktionieren nur auf bestimmten Handytypen oder bringen das Gerät gar zum Absturz. Die Spiele der Konkurrenz von „Load a Game" sind zur Zeit schneller und vielseitiger.

Doch das kann sich ändern. Viele Programmierer mögen Java. **Jeder, der Java-Spiele fürs Handy entwickeln will, kann sich das nötige Zubehör gratis downloaden.** So sorgen sowohl Hobby-Tüftler als auch Profi-Programmierer ständig für Neuheiten und Verbesserungen.

Wer Spiele ohne Handy am PC ausprobieren will, installiert einen kostenlosen Emulator. Den Download gibt's auf *http://java.sun.com/j2me*

Asteroids

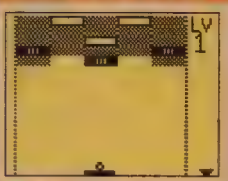


Asteroiden schweben durchs All und bedrohen Dein Raumschiff. Weich ihnen aus und schieß sie ab, bevor sie Dich treffen. Der klassische Arcade-Shooter lässt sich schwer steuern. **Geht nur mit Siemens SL45i, gefunden auf *www.midlet.org***

Bugbug

Steuere den Krabbelkäfer sicher durchs unwegsame Gelände. Wenn er anstößt, ist er tot. Das schwierige Geschicklichkeitsspiel erfordert viel Fingerspitzengefühl. **Geht nur mit Siemens SL45i, gefunden auf *www.my-siemens.com***

Arkanoid

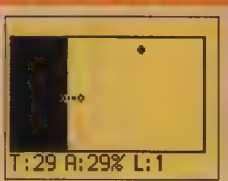


Mit einem Ball schießt Du die Kisten an der Decke ab. Du musst den Ball immer wieder auffangen und neu abprallen lassen. Gesteuert wird ausschließlich rechts und links. **Geht nur mit Siemens SL45i, gefunden auf *www.my-siemens.com***

Froggy

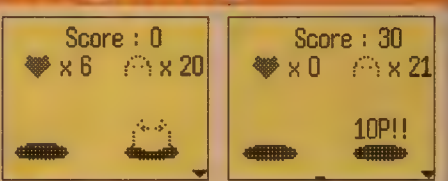
Der Frosch will über die Straße. Doch da fahren viele Autos. Steuere ihn auf die andere Straßenseite, ohne dass er plattgequetscht wird. **Geht mit Siemens SL45i und Motorola Accompli 008, gefunden auf *www.midlet.org***

Jeezball

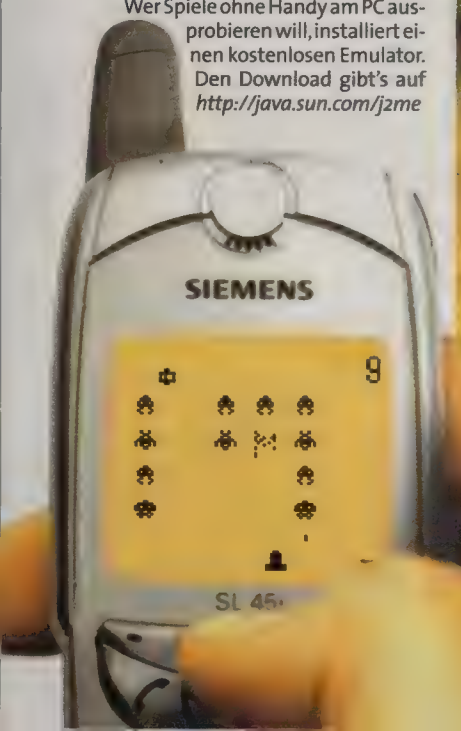


Grenz das Spielfeld mit schwarzen Balken ein, ohne dass Dir der Ball in die Quere kommt. Die Anzahl der Bälle steigt von Level zu Level. **Geht mit Siemens SL45i und sehr langsam auf Motorola Accompli 008, gefunden auf *www.midlet.org***

Moly Moly



Das altbekannte Hau-den-Maulwurf-Spiel: Drück eine von drei Tasten in dem Moment, in dem der freche Schaufler aus seinem Loch linst. **Geht mit Siemens SL45i und Motorla Accompli 008, gefunden auf *www.microjava.com***



Beam die „Space Invaders" runter: Der Spielhallen-Hit funktioniert mit dem Siemens SL45i

Siemens SL45i

Edler Silberling mit Java-Technik und MP3-Player

Die meisten Java-Spiele findest Du derzeit fürs Siemens SL45i. Software für die Übertragung vom PC und ein Datenkabel werden mitgeliefert. Du hast 32 MB Speicher für Spiele, MP3s oder sonstige Daten. Die Karussell-Taste dient wie ein Joystick bequem zur Steuerung. Du ballerst mit dem linken Softkey. An Telefonkomfort bietet das SL45i alles, was man von einem Luxushandy erwartet. Nur den Turbo GPRS unterstützt es nicht. Preis: zirka 550 Euro (1100 Mark) ohne Vertrag.

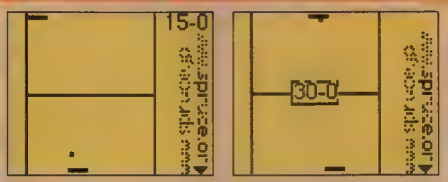
Games mit Java

Warten aufs Date! Beim Handy-Daddeln vergeht die Zeit ratzfatz

Mine In Line

Oldtimer-Fans kennen dieses komplexe Geschicklichkeits- und Strategiespiel noch als „Boulder Dash". Sammle Diamanten, ohne dass Dir Felsen auf den Kopf fallen. **Geht nur mit Siemens SL45i, gefunden auf *www.my-siemens.com***

Tennis

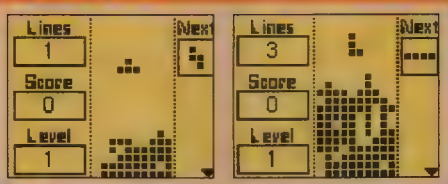


Dreißig zu Null für das Handy: Du lieferst Dir Tennisduelle mit einem Computergegner. Wie beim Klassiker „Pong" musst Du rechts und links steuern, um den Ball zu spielen. **Geht nur mit Siemens SL45i, gefunden auf *www.midlet.org***

Space Attack

Etwas lahme Weltraum-Ballerei: Mit Deinem Raumschiff schießt Du oben, unten, links und rechts Asteroiden ab. **Geht mit Siemens SL45i und sehr langsam mit Motorola Accompli 008, gefunden auf *www.microjava.com***

Tetris

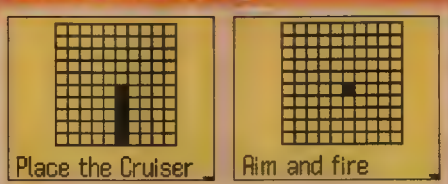


Der Oldie-Hit auf dem Game Boy bringt auch auf dem Handy Dauerspaß. Das Spielprinzip: Sortiere fallende Klötzchen, sodass fertige Reihen entstehen und sich auflösen. **Geht nur mit Siemens SL45i, gefunden auf *www.midlet.org***

Space Invaders

Schüssen ausweichen, Aliens abballern... den Spielhallen-Klassiker kennt jeder. Auf dem Handy ist er etwas langsam. Du kannst Dich nicht gleichzeitig bewegen und schießen. **Geht nur mit Siemens SL45i, gefunden auf *www.midlet.org***

Battleship



Beim bekannten Schiffe Versenken herrscht wenig Action. Du platzierst Deine Boote auf dem Spielplan und versuchst die des Gegners zu entdecken. **Geht nur mit Motorola Accompli 008, gefunden auf *www.midletcentral.com***

Motorola Accompli 008

Halb Handy, halb Organizer mit Java und Touchscreen

Viele der Spiele aus dem Web sind fürs große Display des Accompli zu klein oder funktionieren nur sehr lahm. Auch die 2 MB Speicher reichen nicht weit. Doch wenn Spiele speziell für dieses Handy optimiert sind, glänzt es mit super Grafik. Du steuerst über Touchscreen oder mit einem seitlichen Drehrädchen und zwei Softkeys. Mit GPRS und Organizer-Funktionen eignet sich das Accompli speziell für Business-User. Preis: zirka 550 Euro (1100 Mark) ohne Vertrag.

INFO

Die besten Downloads

http://java.sun.com/j2me/
Offizielle Seite vom Hersteller Sun zur Java-Technik J2ME. Hier findest Du auch den Download der Entwicklungsumgebung. Sie enthält einen Emulator für PC.

www.midlet.org
Umfangreiche Sammlung von Java-Spielen. Demos der Spiele kannst Du im Online-Emulator sehen.

www.microjava.com
Viele Spiele sowie Tools und Diskussionsforen für Entwickler.

www.javamobiles.com
Die Rubrik „free MIDlets" bietet eine kleine Auswahl an Java-Spielen an.

www.midletcentral.com
Gute Spielesammlung auch für Accompli 008, Registrierung nötig.

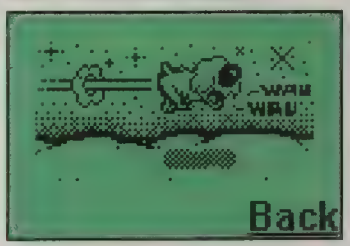
www.my-siemens.com
Mit Klick auf „SL45i" und „Applications" findest Du spezielle Siemens-Spiele.

Text: Christiane Ströbel · Fotos: Roman Job, Michael Kayser, Uboat

Auf zu neuen Dimensionen!

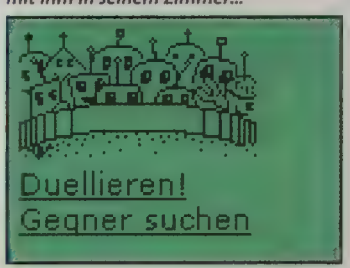
Besser spielen mit GPRS

Beim Adventure „Lost Xmas 2" siehst Du dank GPRS die Bilder schneller...



...Jonathan und sein Hund Max müssen Rätsel lösen, um Weihnachten zu retten

Adoptiere ein kleines Monster, spiele mit ihm in seinem Zimmer...



...und lass es in der Arena gegen Mobimons von anderen Spielern kämpfen

Du zückst Dein Handy und klickst Dich durchs neuste WAP-Spiel. Ratzfatz erscheinen die Bilder auf dem Display. Keine Rede mehr von Warten und Zahlen, von „Wait And Pay", wie WAP oft verächtlich aufgeschlüsselt wird. **Mit dem neuen Übertragungsstandard GPRS ist Dein Handy fast viermal schneller als bisher.**

Früher blieb GPRS Leuten mit Festvertrag und gut gefülltem Geldbeutel vorbehalten. Jetzt bringt Viag Interkom ein Handy mit Datenturbo im Prepaid-Pack auf den Markt. Für rund 150 Euro (300 Mark) bekommt man das „Loop"-Paket mit Motorola T192 und 25 Mark Startguthaben.

Was kostet der Turbo?

Abgerechnet wird bei GPRS anders als beim gewohnten GSM. Du zahlst nicht für die Zeit, die Du online verbringst, sondern für die Daten, die übertragen werden. Konkret heißt das beim Loop-Tarif: Pro WAP-Seite werden 0,05 Euro (0,09 Mark) abgerechnet. Als eine WAP-Seite zählt alles, was Du nach einem Klick auf dem Display sehen kannst.

Der Vorteil: Du kannst online sein, ohne auf die Zeit zu achten. Denn nur die Klicks kosten. Wenn Seiten wenig Inhalt haben und man oft klicken muss, kann der Schuss aber auch nach hinten losgehen: Dann fallen höhere Kosten an als – wie bisher – 39 Pfennig pro Minute. Als Startangebot bietet Loop einmalig 50 WAP-Seiten gratis und dann jeden Monat 10.

Kann ich GPRS nutzen?

Jeder, der sich das GPRS-fähige „Loop"-Paket kauft, kann GPRS automatisch nutzen. Du musst Dich nicht extra anmelden. Der neue Datendienst funktioniert in ganz Deutschland im Netz von Viag Interkom und auch beim Roaming mit T-D1.

Was bringt das eigentlich?

GPRS bringt Leuten etwas, die gern im WAP-Netz surfen. Bis jetzt gibt es zwar noch wenig attraktive Inhalte. Doch gerade Spiele werden sich dank schnellerer Übertragung weiterentwickeln. Möglich sind dann etwa eine bessere Grafik und Multiplayer-Features.

Das Motorola T192 steckt im „Loop"-Paket

Es kann nicht nur schnell Daten übertragen, sondern sieht auch spacig aus. Das Motorola T192 lässt sich mit wechselbaren Gehäuseschalen ganz nach Wunsch einkleiden. Es liegt gut in der Hand und hat eine griffige Tastatur.

Die Menüführung ist im Vergleich zu älteren Motorola-Handys zwar komplett überarbeitet, aber immer noch etwas umständlich. Das fünfzeilige Display könnte höher aufgelöst sein.

An Fun-Ausstattung hat Motorola dem Highspeed-Gerät downloadbare Klingeltöne und animierte Screensaver spendiert. Außerdem taugt es wie das Nokia 3310 für SMS-Chat.

Mit Vibrationsalarm, Ruflisten, Anrufergruppen und einer Texteingabehilfe ist das T192 auch sonst gut ausgestattet – für rund 150 Euro (300 Mark) im Prepaidpack ein guter Deal!

Text: Christiane Strobel · Illustration: Horst Kolodziejczyk

vodafone
Vodafone
verbindet mobile
Menschen weltweit.
In Deutschland ist
D2 live dabei.
www.vodafone.de

Abzocke muss nicht sein!

Den letzten Pfennig fürs Handytuning ausgegeben? SCREENFUN hat getestet, wer abzockt und wo's günstig Logos und Klingeltöne gibt.

Dani könnte heulen vor Frust. Er wollte sein Handy mit einem neuen Klingelton aufmotzen. Die Anzeige in der Zeitung klang verlockend: Einfach eine bestimmte 0190er-Nummer anrufen, schon kommt der Sound ins Handy. Doch mitten im ersten Versuch fliegt Dani aus der Leitung. Beim zweiten Mal hört er sich geduldig den ganze Text der Hotline an und schafft's bis zum Ende seiner Bestellung. Doch der Klingelton kommt nicht an. Kostenpunkt: satte 30 Mark. Und weil Dani sich seine Kundennummer nicht gemerkt hat, kann er nicht einmal reklamieren.

Danis Beispielerlebnis ist kein Einzelfall. Viele Anbieter von 0190er-Bestellhotlines verdienen ihr Geld damit, dass die Anrufer möglichst lang in der Leitung hängen. Viele lassen Dich extra lange Ansagen abhören. Wer seine Auswahl eintippt, bevor die Ansage fertig ist, fliegt gerne mal aus der Leitung.

Darum denk dran: Nicht jedes Handy kann Logos und Sounds empfangen. **Prüf, ob sich Dein Handy eignet, bevor Du eine Hotline anrufst. Und ruf eine 0190er-Nummer nie vom Handy aus an.** Der Preis von 3,63/Minute bezieht sich auf Anrufe aus dem Festnetz. Mit dem Handy kann's viel teurer werden.

INFO

Diese Handys können's!

Mach den Check, ob Dein Handy Pics und Sounds per SMS empfangen kann:

Logos: Nokia 3210, 3310, 3330, 5110, 5510, 6110, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8310, 8810, 8850, 9110, 9210. Siemens S45, C45, ME45. Alcatel OT511.

Picture-SMS: Nokia 3210, 3310, 3330, 5510, 6210, 6250, 8210, 8310, 8850. Siemens S45, C45, ME45. Alcatel OT511. Samsung SGH-R200/210 (kann Nokia-Picture-SMSe empfangen).

Klingeltöne: Nokia 3210, 3310, 3330, 5110, 5510, 6110, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8310, 8810, 8850, 9110, 9210. Siemens S45, C45, ME45. Alcatel OT511. Alle gängigen Sagem Handys. Philips Azalis 288. Samsung SGH-R200/210 (kann Nokia-Sounds empfangen). Sendo S200 (kann Nokia-Sounds empfangen).

Die Angebote der Netzbetreiber

Beim eigenen Netzbetreiber gibt's Handytuning schon ab 39 Pfennig

Anbieter	T-D1	D2 Vodafone	E-Plus	Viag Interkom
Webadresse	*www.t-mobile.de* Klicke auf „Klingeltöne und Logos"	*www.d2vodafone.de* Versteckt in der Rubrik „SMS"	*www.e-plus.de* Klick auf „Dienste – E-Plus SMS"	*www.loop.de* Rubrik direkt auf der Homepage
Bestellung und Bezahlung	Bestellen über Internet, zahlen per Handyrechnung	Bei „CallYa" mit Servicenummer, Handyrechnung	Bestellen übers Internet, zahlen per Handyrechnung	Bestellen übers Internet und 0190er-Nummer
Angebot	Logos, Picture-SMSe, Klingeltöne, Mailbox-Texte	Logos, Bildmitteilungen, Screensaver, Klingeltöne	Logos, Bildmitteilungen, Screensaver, Klingeltöne	Logos, Bildmitteilungen, Klingeltöne
Auswahl	Wenig Logos, aber gute Picture-SMSe und Sounds	Wenig Logos, gute Picture-SMSe und Sounds	Rundum gute Auswahl	Rundum gute Auswahl
Für diese Handys	Alcatel OT511, Nokia, Siemens C45, ME45, S45	Pics für Nokia, Sounds auch für Sagem und Philips	Nur für Nokia	Pics für Nokia, Sounds auch für Motorola und Sagem
Preis pro Logo	ab 39 Pfennig	39 Pfennig	„Free & Easy" 39 Pfennig, sonst 29 Pfennig	Per Internet 2,10 DM, per Telefon 2,80 DM*
Lieferung	sofort	sofort	sofort	sofort

Anruf vom Festnetz aus · Alle Preisangaben in DM · Stand: Ende November 2001 · alle Angaben ohne Gewähr

Die 0190er-Nummern

Zwischen knapp 14 Mark und 2 Mark für ein Logo (Anruf vom Festnetz aus)

Anbieter	Deinlogo.com	Daclogo	Handystoff	Handyfutter
Webadresse	www.deinlogo.com	www.daclogo.com	www.handystoff.de	www.handyfutter.de
Bestellhotline	(0190) 800 15 30	(0190) 80 11 32	(0190) 84 20 17	(0190) 82 19 50
Angebot	Logos, Klingeltöne	Logos, Bildmitteilungen, Blink-SMSe, Logopainter, Klingeltöne, Mailbox-Texte	Logos, Picture-SMSe, Klingeltöne, Flash-SMSe, Mailbox-Texte	Logos, Picture-SMSe, Blink-SMSe, Klingeltöne, Mailbox-Texte
Auswahl	Gute Bilder, Klingelton-Specials mit z.B. O-Town oder Bloodhound Gang	Riesig, je über 1000 Logos und Bildmitteilungen, wenig Klingeltöne	Logos, auch von TV-Serien, Testlogo gratis, Sounds aus den Charts	Viele Logos, zur Zeit nur noch wenige Klingeltöne
Für diese Handys	Nur für Nokia	Nur für Nokia	Bilder nur für Nokia, Töne auch für Sagem	Nur für Nokia
Preis pro Minute	3,63 Mark	3,63 Mark	3,63 Mark	3,63 Mark
Preis pro Logo	ca. 13,40 Mark	ca. 12,30 Mark	ca. 11,30 Mark	ca. 10,70 Mark
Lieferung	ca. 5 Minuten	sofort	sofort	sofort

Anbieter	Logoland	Innovationen24	Fun2Handy	Uboot
Webadresse	www.logoland.de	www.innovationen24.de	www.fun2handy.de	www.uboot.de
Bestellhotline	(0190) 85 30 00	(0190) 88 40 67 oder: (0190) 89 01 23	(0190) 84 28 85	(0190) 82 19 50, Anmeldung im Internet nötig
Angebot	Logos, Picture-SMSe, Klingeltöne, Mailbox-Texte	Logos und Bildmitteilungen, zur Zeit keine Klingeltöne	Logos, Bildmitteilungen, Klingeltöne, Mailbox-Texte	Logos, Klingeltöne, SMS-Comics, animierte Screensaver
Auswahl	Mehrere Tausend Logos, Klingeltöne nur von Sabrina Setlur und 3-P	Recht klein	Viele Pics, gut geordnet, kaum Klingeltöne, Testlogo gratis	Groß, z.B. auch HipHop, Sounds von Eminem oder Filmmusik
Für diese Handys	Bilder nur für Nokia, Töne auch für Sagem	Nur für Nokia	Bilder nur für Nokia, Klingeltöne auch für Sagem	Nur für Nokia
Preis pro Minute	1,39 Mark	3,63 Mark	3,63 Mark	1,39 Mark
Preis pro Logo	ca. 10 Mark	ca. 10 Mark	ca. 7,50 Mark	ca. 1,70 Mark
Lieferung	sofort	sofort	sofort	sofort

Alle Preisangaben in DM · Stand: Ende November 2001 · alle Angaben ohne Gewähr

Günstige und kostenlose Angebote aus dem Web

Bei Anmeldung gibt's mindestens ein Logo gratis

Anbieter	Handy.de	Zed	Jamba	Siemens
Webadresse	www.handy.de	www.zed.de	www.jamba.de	www.my-siemens.com/city
Bestellung und Bezahlung	übers Internet, zahlen mit Credits, Anmeldung nötig	Bestellen per SMS, vorher Guthaben freischalten	übers Internet, zahlen mit Credits, Anmeldung nötig	übers Internet, Guthaben per Telefon aufladen
Angebot	Logos, Picture-SMSe, Klingeltöne, Mailbox-Texte, Editor zum Selbermachen	Logos, Picture-SMSe, Screensaver, Klingeltöne, persönliche Herzlogos	Logos, Picture-SMSe, Klingeltöne, Mailbox-Texte, animierte Screensaver	Logos, Klingeltöne, Screensaver
Auswahl	Viele Specials, z.B. „South Park", „TV total", „WWF"	Vielseitig, bei den Sounds auch Charts und HipHop	Sehr gut, Sounds z.B. auch aus Spielen, viele Filmmelodien, Charts	Nett, aber nicht besonders groß
Für diese Handys	Logos für Nokia, Picture-SMSe auch für Ericsson	Alle Angebote nur für Nokia	Pics für Nokia, Siemens, Alcatel, Töne auch für Sagem	Nur für Siemens C45, S45, ME45
Preis pro Logo	20 Credits (2 Mark), einmalig 25 Credits gratis	1,96 Mark, 3 Mark Startguthaben gratis	1 Mark, bei Anmeldung zwei Logos gratis	1 Mark, bei Anmeldung zwei Logos gratis
Lieferung	sofort	sofort	sofort	sofort

Anbieter	Iobox	Getmobile	Wap.de	Handylogos.at
Webadresse	www.iobox.de	www.getmobile.de	www.wap.de	www.handylogos.at
Bestellung und Bezahlung	Internet, zahlen mit Credits, Anmeldung nötig	übers Internet, Anmeldung nötig, kostenlos	übers Internet, Anmeldung nötig, kostenlos	übers Internet, Anmeldung nötig, kostenlos
Angebot	Logos, Picture-SMSe, Klingeltöne, Editor zum Selbermachen	Nur Logos gratis	Nur Logos und Picture-SMSe gratis, Klingeltöne kostenpflichtig	Logos und Klingeltöne
Auswahl	Ordentliche Auswahl, doch nichts Besonderes dabei	Über 4000 Logos	Nur je 10 Logos und Picture-SMSe gratis zur Wahl	Sehr kleine kostenlose Auswahl, der Rest ist kostenpflichtig
Für diese Handys	Pics für Nokia, Sounds auch für Sagem	Nur Nokia	Nokia und Ericsson	Nur Nokia
Preis pro Logo	Ab 4 Credits (ca. 0,65 Mark). 4 Credits gratis	1 Logo am Tag kostenlos!	kostenlos, Bedingung: Viele Klicks auf der Site machen	1 Logo pro Woche gratis, Bedingung: Einloggen!
Lieferung	sofort	zirka 1 bis 2 Minuten	sofort	kann Stunden dauern

Alle Preisangaben in DM · Stand: Ende November 2001 · alle Angaben ohne Gewähr · Günstigster Preis grün markiert

Ein teurer Logo-Spaß

Mit dem folgenden Text wirst Du bei der Bestellhotline vom Anbieter Deinlogo.com in der Leitung gehalten. So kostet Dich jede Minute 3,63 Mark und ein Logo zirka 13,40 Mark.

„Hier ist Deinlogo.com. Gib Deinem Handy einen ganz persönlichen Touch. Mit einem neuen Logo. Oder Deinem Lieblingssong als neuem Klingelton. In zirka einer Minute hast Du Deine Bestellung auf Deinem Handy. Deinlogo.com ist powered by Friends und kostet Dich nur die Telefongebühren von 3 Mark 63 pro Minute. Wähle bei technischen Problemen die (01805) 66 60 72. Außerdem kannst Du unter dieser Rufnummer jetzt auch Bildmitteilungen bestellen. Dein ganz persönliches Tageshoroskop per SMS kannst Du natürlich auch (jetzt sind 30 Sekunden rum. Kosten: rund 1,82 Mark) bei uns bestellen. Drücke bitte als Erstes die Sternchentaste an Deinem Telefon.

Wenn Du willst, kannst Du jetzt alle Eingaben per Telefontastatur machen. Warte zur Sicherheit immer den Hinweiston ab, bevor Du mit einer Eingabe startest. Zuerst möchte ich wissen, was Du auf Dein Handy laden willst. Für ein neues Logo drückst Du die 1. Für eine Gruppengrafik die 2. Und für einen Klingelton drückst Du einfach die 3. Eine Bildmitteilung kannst Du mit der 4 bestellen. Dein persönliches SMS-Tageshoroskop (1 Minute. Kosten bisher: rund 3,63 Mark) kannst Du mit der 0 bestellen.

Super Sache! Du hast Dich für ein neues Logo entschieden. Gib jetzt den Nokia-Handytyp ein, an den das neue Logo geschickt werden soll. Gib dazu einfach die vier Ziffern, zum Beispiel 6110 für das Einundsechzigzehn nach dem Ton in Dein Telefon ein.

Diesen Handytyp (1,30 Minute sind rum. Kosten bisher: rund 5,45 Mark) hast Du eingegeben: *(Wiederholt den Handytyp)*. Wenn das der richtige Handytyp ist, dann drück die 1. Mit der 2 kannst Du einen neuen Handytyp eingeben. Mit der 3 hörst Du noch einmal Deine Eingabe.

Gib in Dein Telefon den vierstelligen Code für das neue Betreiberlogo ein. (2 Minuten. Kosten bisher: rund 7,26 Mark)

Hier ist noch einmal zur Kontrolle der Code für das Betreiberlogo: *(wiederholt die Nummer)*. Wenn wir dieses Logo verschicken sollen, dann drück jetzt die 1. Um einen neuen Code einzugeben, drück die 2. Mit der 3 kannst Du den Code noch einmal hören.

Jetzt benötigen wir noch das Netz, in das das Logo gesendet werden soll. Drücke für D1 die 1, für D2 die 2, für E-Plus die 3 und für Viag Interkom die 7. (2,5 Minuten. Kosten bisher: rund 9,08 Mark) Gib jetzt die Ziffer für das gewünschte Netz an.

Ist das Netz korrekt *(wiederholt das Netz)*? Wenn das Logo in dieses Netz geschickt werden soll, dann drück die 1. Wenn Du ein neues Netz eingeben willst, dann drück die 2. Und für eine Wiederholung Deiner Eingaben drück die 3.

Jetzt benötigen wir zum Schluss noch die Handynummer, an die wir das Logo versenden sollen. Gib also bitte jetzt die komplette Handynummer in Dein Telefon ein. (3 Minuten. Kosten bisher: rund 10,89 Mark)

Ist das die richtige Handynummer *(Ziffernfolge wird wiederholt)*? Wenn wir das Logo an diese Handynummer verschicken sollen, dann drück die 1. Um eine neue Nummer einzugeben, drück die 2. (3,5 Minuten sind rum. Kosten bisher: rund 12,71 Mark) Mit der 3 kannst Du die eingegebene Handynummer noch einmal hören.

Jetzt haben wir alle Eingaben zusammen und innerhalb von einer Minute hast Du Dein neues Logo auf dem Handy!"

Text: Christiane Strobel · Foto: Roman Job

Krasse Cover

Oberschalen mit Effekt

Wenn Du diese Schalen drehst, reißt der Teufel den Mund auf, rollen die Augen und verwandelt sich der Spiderman in eine Spinne. Die ausgefallenen Outfits passen für Nokia 3310 und 3330 und kosten rund 20 Euro (40 Mark) bei *www.azl.de*

135 mm breit, 55 mm hoch und 155 g schwer: das 5510 ist ein echter Brocken!

Nokias Musik-Star

Das 5510 mit eingebautem Radio und Musicplayer

Die einen lieben es, die anderen rümpfen die Nase: Über die Form des neuen Nokia-Entertainment-Handys lässt sich streiten. Für Dauertelefonierer ist das kleine Brett umständlich. Zwar kann man es drehen und wie ein normales Handy ans Ohr halten, doch in der Eile landet schnell mal das Mikro am Ohr statt umgekehrt. Besser telefoniert sich's mit der mitgelieferten Freisprecheinrichtung.

Das neue Design dient dagegen gut beim Simsen und Daddeln. Beim Spielen bekannter Nokia-Titel wie „Space Impact" und „Bumper" kann man mit den Tasten rechts und links des Displays steuern. So liegt das 5510 wie ein Gamepad in der Hand. Die Tasten sind zwar klein, doch daran gewöhnt man sich schnell. Ärgerlich dagegen, dass Nokia dem Handy kein größeres Display spendiert hat.

Viel Spaß bringen Radio und Musicplayer. Dank 64 MB Speicher kannst Du zirka eine CD ins Handy spielen. Die Aufnahme klappt problemlos direkt vom CD-Player oder PC aus. Preis ohne Vertrag: rund 400 Euro (800 Mark). 2+

Klein, leicht und mit blauem Display: das Sagem MW3026

Game-Handy

Neu bei D2 als Prepaid

Das Sagem MW3026 ist das neuste Handy für den D2-Spieleservice „Load a Game". Das blau beleuchtete Display ist für ein Gerät dieser Preisklasse erfreulich groß. Auch die Tastatur überzeugt mit gutem Druckpunkt und eignet sich zum Spielen. Ärgerlich dagegen: die Menüführung. Über fünf Tasten verteilt, sorgt sie für Verwirrung. Als Fun-Feature kann das MW3026 Klingeltöne per SMS nachladen. Preis als „CallYa": zirka 100 Euro (200 Mark).

Im Test: zwei neue Download-Spiele von D2 fürs Handy.

Load-A-Game

Panko

Pankos sind kleine Bären. Du wählst Deine Spielfigur

Ziel des Spiels: Du musst Kisten auf Punkte schieben

Schubs die Kisten so schnell wie möglich auf die Markierungspunkte. Doch oft stehen Hindernisse im Weg oder Du überlistest Dich selbst. Ganz schön knifflig – zumal Du gegen die Zeit kämpfst. Schlaue Köpfe basteln zusätzlich eigene Levels mit dem eingebauten Leveleditor.

www.d2vodafone.de 1,50 € (2,93 Mark)

Für D2-Kunden (auch „CallYa"). Geht nur mit „Load a Game"-fähigen Handys

1-

Snow Kid

Mit Jumps sammelst Du unterwegs Sonderpunkte

Ras die Piste runter und weich Hindernissen aus

In drei Disziplinen stellst Du Dein Können als Snowboarder unter Beweis. Weich Hindernissen aus, zeig spektakuläre Sprünge oder starte bei der Slalom-Meisterschaft. Verschiedene Figuren und Boards besitzen jeweils andere Eigenschaften. Das bringt Dir enorme Vielfalt und gute Action.

www.d2vodafone.de 1,50 € (2,93 Mark)

Für D2-Kunden (auch „CallYa"). Geht nur mit „Load a Game"-fähigen Handys

1

Virtuelle Lover

Nie mehr alleine sein...

Meine Küsse machen süchtig, stimmt's?" Joe mangelt es nicht gerade an Selbstbewusstsein. Du schickst ihm eine SMS mit der Aufforderung zu küssen, doch er will lieber Fernsehen glotzen. Fast wie im richtigen Leben. Nur dass Joe, Tom, Susi oder Gina sich auf Bestellung melden, wenn Du eine SMS schickst. Pro SMS, die Du selbst schickst, kostet der Flirt rund 0,20 Euro (39 Pfennig). Anmelden auf *www.zed.de*

Jedem sein Typ: zuckersüße Susi, bester Kumpel Tom, obercooler Macho Joe und sexy Gina

Text: Christiane Strobel · Foto: Michael Kayser (1)

Dein eigener SMS-Channel

Schreib News für andere und verdiene dabei!

Du bist Spielechecker oder kennst Dich in einem anderen Thema gut aus? Dann lass andere daran teilhaben! Richte einen SMS-Channel auf *www.handy.de* ein. Wenn andere Leute den Channel abonnieren, verdienst Du Credits – die kannst Du etwa gegen Logos und Sounds einlösen.

Channels	Aktivität	Max. SMS/Woche	Credits/SMS	Bewertung
Mobile Entertainment (95)		1 SMS / Woche	3	
Handykult-Community (72)		Unbegrenzt	2	
WebTipp (69)		3 SMS / Woche	2	★★★★★
HiTEQ News (58)		3 SMS / Woche	3	★★★★★
PC-NEWS (54)		Unbegrenzt	2	
CS und DOD (39)		Unbegrenzt	2	
GAMENEWZ SATT!!! (33)		Unbegrenzt	5	
FETTE ANGEBOTE SATT!!! (32)		5 SMS / Woche	5	
Kostenloses im Internet (19)		3 SMS / Woche	3	
Hackernews (17)		1 SMS / Woche	3	

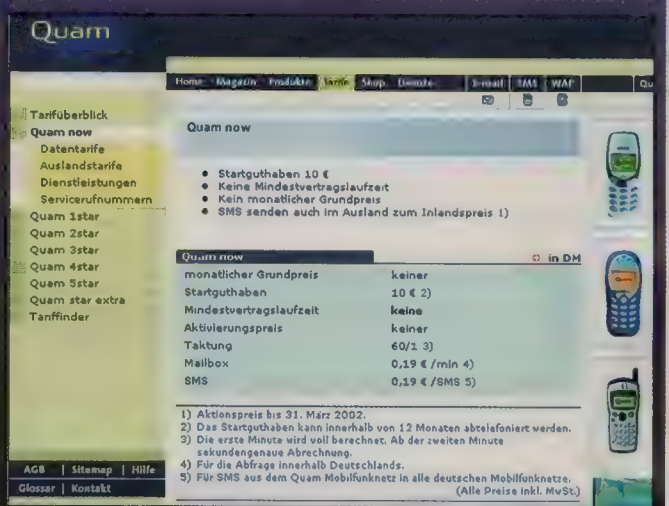
Je mehr Leute Deinen Channel abonnieren, desto mehr Credits verdienst Du

Neuer Netzbetreiber

Quam startet mit super Prepaid-Angeboten

Neben D1, D2, E-Plus und Viag Interkom wirbt jetzt der neue Netzbetreiber Quam um Kunden. Hinter dem Namen stehen die spanische Telefongesellschaft „Telefonica Moviles" und die finnische „Sonera". Vorerst nutzt Quam das Mobilfunknetz von E-Plus.

Als Prepaidgeräte locken das Nokia 3330 und das Siemens C45. Sie kosten jeweils 145 Euro (rund 300 Mark) inklusive 10 Euro (rund 20 Mark) Startguthaben. Die Tarife für Telefongespräche und SMS im Prepaidbereich liegen etwa gleich wie bei den anderen Netzbetreibern.



Mehr Infos zu den Prepaid-Angeboten von Quam: Sieh auf www.quam.de

Feuerwerk das ganze Jahr: Dieser Akku blinkt farbig, wenn jemand anruft

Leucht-Akku

Bei Anruf bunte Lichter

Sechzehn kleine Lämpchen blinken in diesem Akku farbig, wenn Dich jemand anruft. Der Lithium-Ionen-Akku passt für Nokia 3310, 3330 und 8210. Voraussetzung dafür, dass man den Gag sieht, ist ein durchsichtiges Rückcover. Das gibt's für rund 5 Euro (10 Mark). Der Flash-Akku kostet rund 40 Euro (80 Mark). Beides erhält man bei Mobiline *www.mobiline.de* – Tel.: (0461) 95 72 10

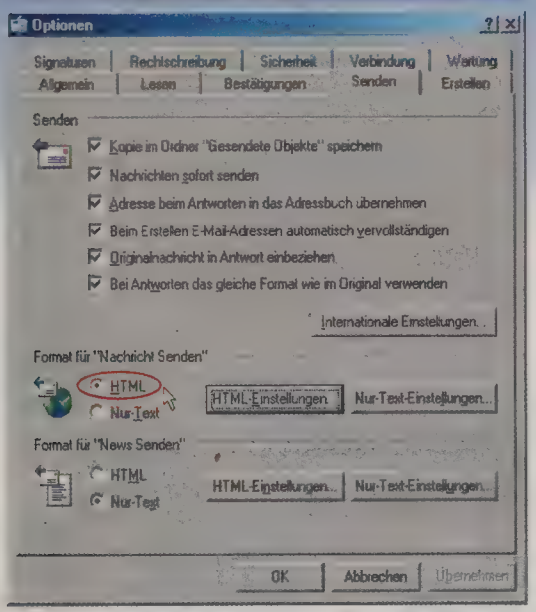
Merry Xm

Weihnachten mit den Simpsons – so könnten Deine Grußkarten aussehen. Die lustigen Mails mit Pics und Sound sind in 5 Minuten fertig!

Damit Du verrückte E-Mail-Grußkarten basteln kannst, brauchst Du das Programm „Outlook Express“ oder „Outlook“. Auch der Empfänger sollte eines dieser zwei Mailprogramme verwenden. **Du kannst Bilder und Sounds Deiner Wahl einbauen. Hol sie Dir aus dem Internet, nimm selbst Mukke am PC auf oder scanne ein Foto ein.** Bilder brauchen das Format BMP, Gif oder JPEG. Musik funzt als MIDI, Wave oder MP3.

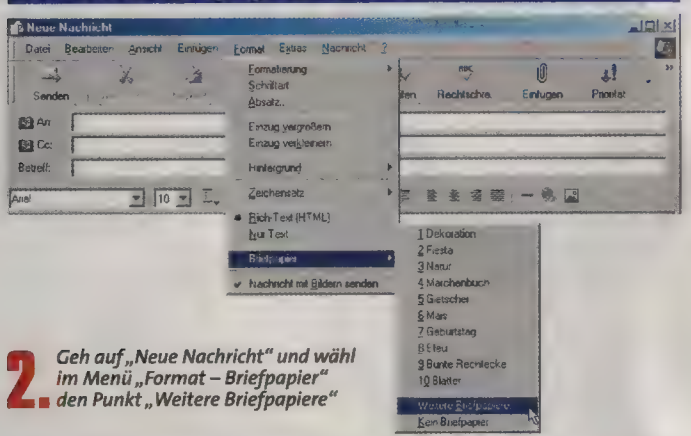
Alles, was Du benutzen willst, legst Du im Briefpapier-Verzeichnis des Mailprogramms ab. Du findest dieses Verzeichnis unter *c:/programme – Gemeinsame Dateien – Microsoft Shared – Stationary* oder unter *c:/program files – common files – Microsoft Shared – Stationary*

Format einstellen



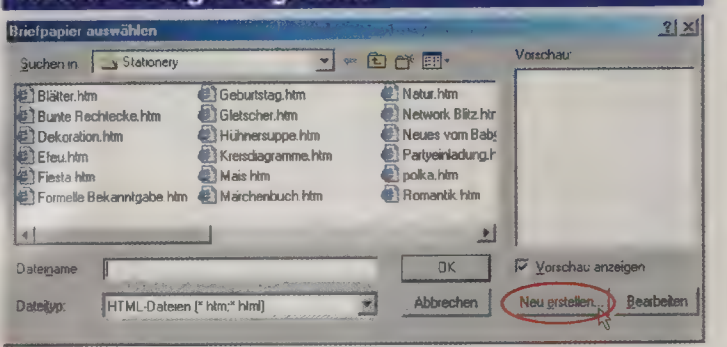
1. *Damit der Versand von E-Mails mit Bildern und Sound funktioniert, muss das Mailprogramm Nachrichten im HTML-Format senden. Diese Einstellung wählst Du im Menü „Extras – Optionen – Senden“*

Auf ins Briefpapier-Menü



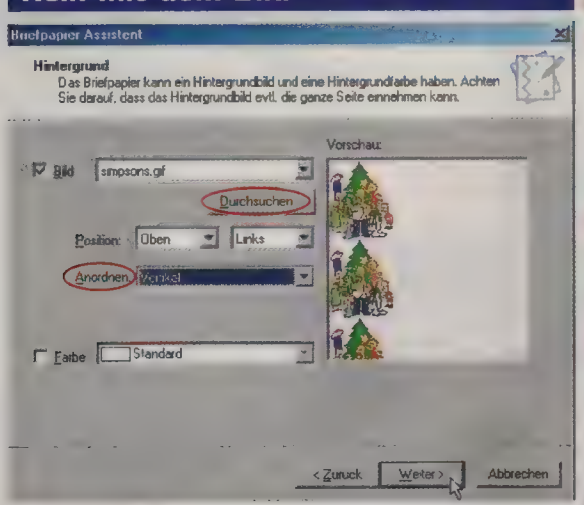
2. *Geh auf „Neue Nachricht“ und wähl im Menü „Format – Briefpapier“ den Punkt „Weitere Briefpapiere“*

Neues Design beginnen



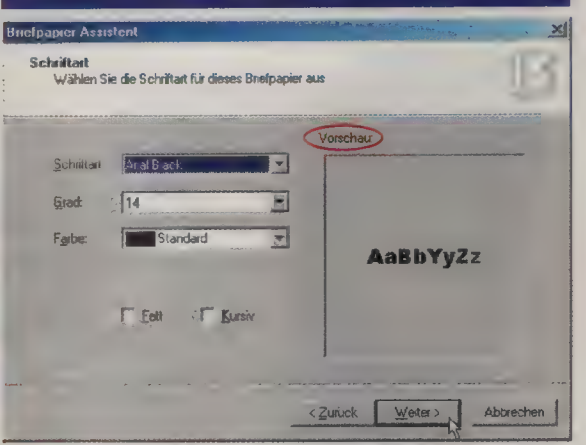
3. *Du siehst eine Liste mit bereits fertigen Briefpapier-Vorlagen. Um ein eigenes Exemplar zu basteln, klickst Du auf „Neu erstellen“. Deine eigene Grußkarte erscheint später auch in dieser Liste zur Auswahl*

Rein mit dem Bild



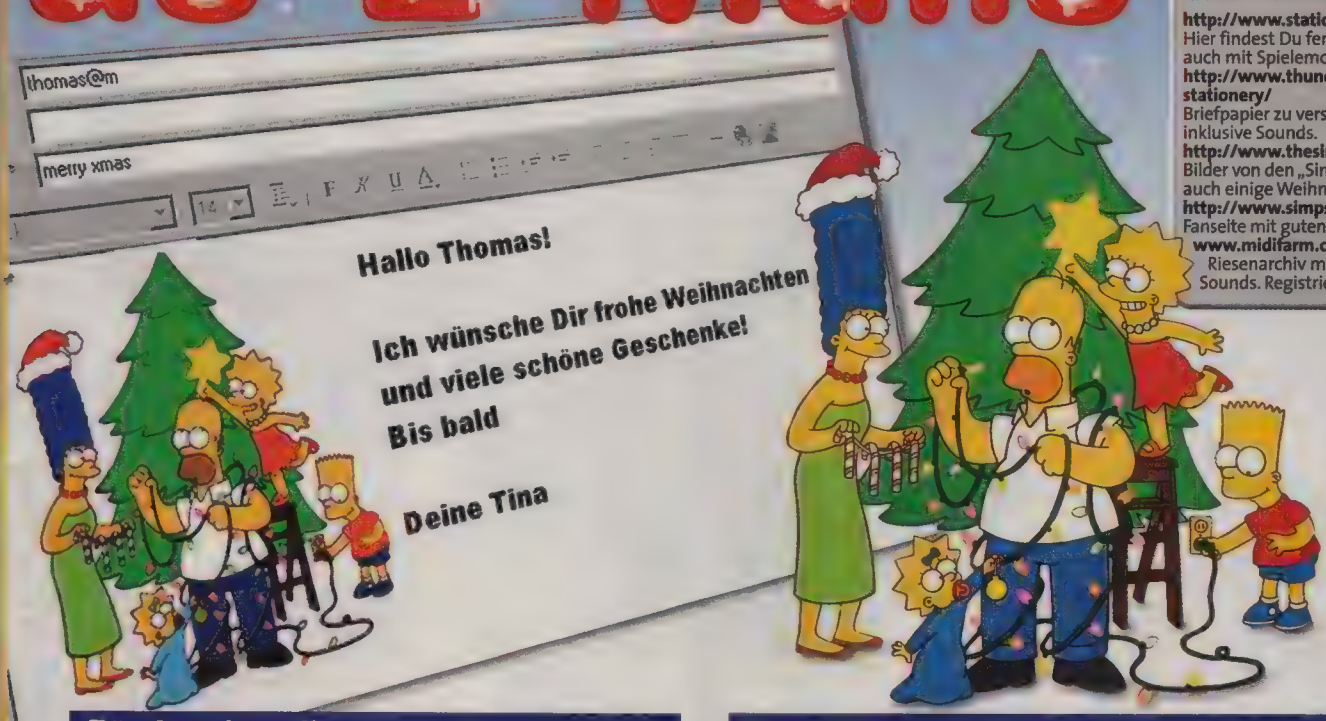
4. *Mit „Durchsuchen“ wählst Du ein Bild aus, das Du in das Briefpapier einfügen willst. Mit „Anordnen“ entscheidest Du, wo das Bild stehen soll*

Schrift auswählen



5. *Stell Schriftart, Größe und Farbe ein. Bei „Vorschau“ siehst Du, wie der Text auf Deiner Grußkarte aussehen wird. Das „Simpsons“-Beispiel ziert die Schrift „Arial Black“*

as-E-Mails



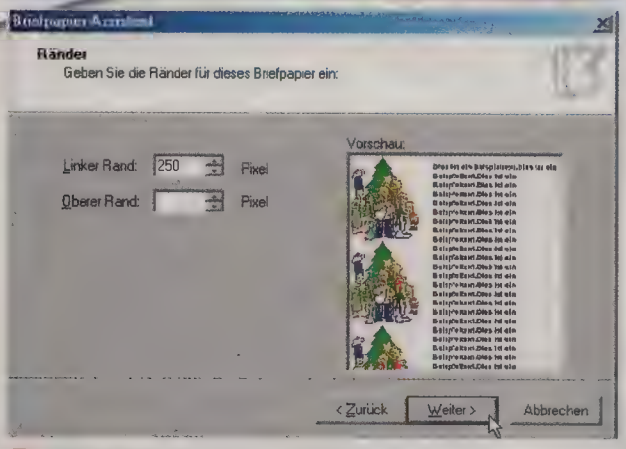
Lustige Weihnachten wünschen Marge, Homer, Lisa, Bart und Maggie

INFO

Gute Download-Sites

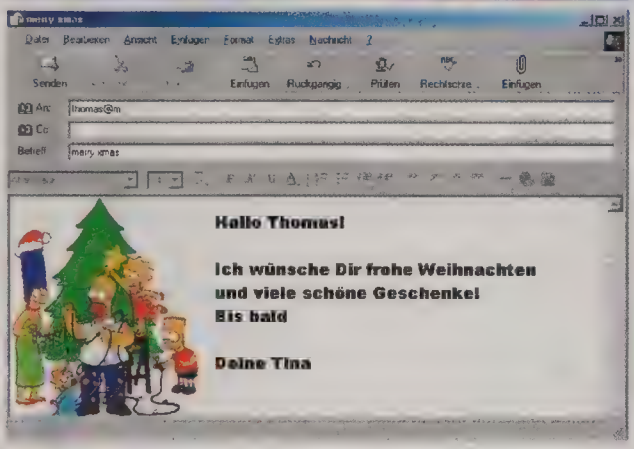
http://www.stationary.org/
Hier findest Du fertige Briefpapiere, auch mit Spielemotiven.
http://www.thundercloud.net/stationery/
Briefpapier zu verschiedenen Themen inklusive Sounds.
http://www.thesimpsons.de/
Bilder von den „Simpsons", darunter auch einige Weihnachtsmotive.
http://www.simpsons-fan.de/
Fanseite mit guten „Simpsons"-Sounds.
www.midifarm.com
Riesenarchiv mit kostenlosen MIDI-Sounds. Registrierung nötig.

Ränder einstellen



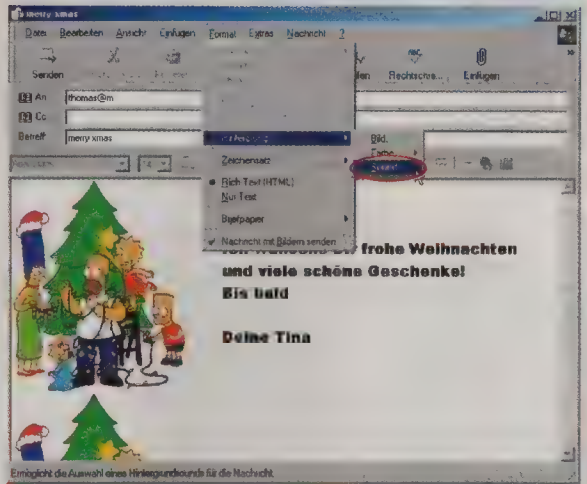
6. *Die Ränder geben an, wie viel Abstand zwischen Bild und Text herrschen soll. Damit der Text die Bilder nicht verdeckt, wurde hier ein linker Rand von 250 Pixeln eingestellt*

Speichern und starten



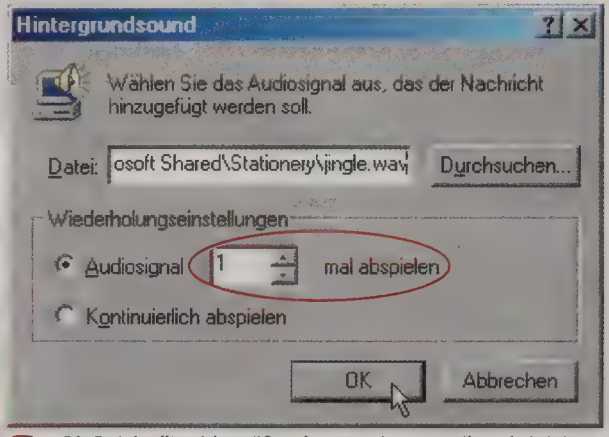
7. *Jetzt gibst Du dem Briefpapier noch einen Namen (hier „merry xmas") und klickst auf „Fertigstellen". Das neue Briefpapier ist einsatzbereit...*

Sound einfügen



8. *...fehlt nur noch Hintergrundmusik. Geh dazu auf „Format – Hintergrund – Sound" und wähl eine Melodie aus, zum Beispiel den „Simpsons Jingle"*

...ab geht die Post!



9. *Die Datei sollte nicht größer als 2 MB sein. Sonst gibt es bei einigen E-Mail-Anbietern Übertragungsprobleme. Stell ein, wie oft Dein Jingle erklingen soll. „OK" macht die Grußkarte versandfertig*

Text: Christiane Strobel · Fotos: © 20thCentFox/courtesy Everett, Chr. Vogel

BIGGER

Brighter Better

Hol das Beste aus Deinem GameBoy Advance mit den trendigen Gamester-Produkten!

Das Spielen auf Gruft Bild hervorragend. Benutze die **Gamester Leuchtlupe** und das Sichtfeld wird 1 1/2 mal größer! Damit wird die Action deutlich noch größer als jemals zuvor. Und noch etwas, das handliche Design bietet Zusatz Schutz zur Aufbewahrung des Game Boy Advance.

Möchtest Du im Dunkeln spielen? Dann schnapp Dir die **Spotlights** und leg los. Die Doppelstrahler im richtigen Winkel bieten Dir die gewünschte Beleuchtung, und zur Aufbewahrung den Schutz Deines Game Boy Advance.

Und steckst Du gerade in einem Kopf an Kopf Wettkampf, dann trete mit unserem exklusiven **4-Wege-Linkkabel** an - gegen bis zu drei Gegner gleichzeitig. Die farbigen Stecker bedeuten, Einrichten in Windeseile.

Im Spiel einen Schritt voraus!
Informiere Dich jetzt über die GAMESTER Zubehör-Range bei Deinem Games-Fachhändler vor Ort.

www.radicagames.com

KOCH MEDIA

GAMESTER.

THE UNFAIR ADVANTAGE

Eure besten Seiten!

Homepage-Wettbewerb

SCREENFUN wollte es wissen: Welcher Leser hat die beste Homepage? Eure Beiträge haben uns umgehauen. Respekt! Wir zeigen Euch hier die besten Sites – und haben den Webmastern ein paar Fragen gestellt.

Die Site über die Animé-Serie „One Piece" ist professionell gestaltet, übersichtlich und bietet viel Inhalt

www.grandline.de
von Stefan & Markus

Welche Software habt Ihr benutzt?
Wir benutzen „Dreamweaver 3" und „4" für das Layout und den Inhalt, „Photoshop 5.5" für die Grafiken und „Notepad" für die PHP-Skripte.

Wie habt Ihr Programmieren gelernt?
Mit einem „Javascript"-Buch, „Dreamweaver" und dem PHP-Referenzhandbuch... und mit viel Übung.

Wir haben uns Quelltexte von anderen Seiten angesehen und dann selbst viel rumprobiert.

Habt Ihr Tipps für andere?
Eine Homepage sollte übersichtlich, schön, schnell und vor allem informativ sein. Das schönste Design nützt rein gar nichts, wenn kein Inhalt da ist. Man muss wissen, was man mit der Seite rüberbringen will.

Auf der Seite von Franz und Lars erfahrt Ihr, welche SMS-Versender aus dem Web am besten sind. Spannend und super gemacht!

www.sms-test.de
von Franz & Lars

Welche Software habt Ihr benutzt?
Wir haben den „Namo WebEditor" für das Erstellen der Seiten genommen, weil dieses Programm für einen guten Preis viel bietet.

Wie habt Ihr Programmieren gelernt?
Wir haben uns alles selbst angeeignet. Außerdem habe ich (Franz) bei einer Webdesign-Firma schon einmal ein freiwilliges Praktikum gemacht.

Habt Ihr Tipps für andere?
Man sollte sich auf ein Hauptthema festlegen, von dem die Seite handelt. Anfänger sollten mit einer kleinen, aber guten Seite anfangen und diese dann nach und nach ausbauen. Wichtig für die Bekanntheit Eurer Seite sind Suchmaschineneinträge.

Sven sammelt auf seiner Homepage witzige Sprüche. Es gibt Chat, Gästebuch und viele lustige Animationen

www.sven-fun.de
Svens Fun-Seite

Welche Software hast Du benutzt?
Ich habe „CoolPage" benutzt, weil ich den Homepage-Teil aus der SCREENFUN so toll fand. Da hab' ich mir das Programm runtergeladen und angefangen zu basteln.

Wie hast Du Programmieren gelernt?
Also, das brauchte ich nicht mehr lernen. Ich bin ein echter Computerfreak. Mein Vater mir viel beigebracht – zum Beispiel Programmieren in „Visual Basic".

Hast Du Tipps für andere?
Passt auf, dass Ihr nicht zu große Bilder benutzt. Außerdem solltet Ihr Euch Zeit mit dem Bau zu lassen, damit Eure Homepage auch richtig gut wird! Ich habe an meiner Seite zum Beispiel 2 1/2 Monate gebaut.

Benjamin hat seine Homepage den „Zelda"-Spielen gwidmet. Hier findet Ihr Pics, Sounds und eine Komplettlösung zu „Majora's Mask"

www.zeldafun.de
Benjamins Seite zu Zelda

Welche Software hast Du benutzt?
Ich habe hauptsächlich „Microsoft Frontpage" benutzt. Für Bilder auch ab und zu mal „Paint Shop Pro 7".

Wie hast Du Programmieren gelernt?
Mein Freund (Daniel, den ich grüße) und ich haben es uns gegenseitig erklärt. Er hat mir zum Beispiel gesagt, wie ich eine Frameseite baue. Ich wiederum habe ihm erklärt, wie man einen Hyperlink einfügt.

Hast Du Tipps für andere?
Schaut euch mal andere Homepages an und betrachtet genau, wie sie aufgebaut sind. So lernt man am besten, eine gute Homepage zu bauen.

INFO

Weitere gute Leser-Sites

www.speedfish.de.vu
Christian zeigt eigene Zeichnungen

home.arcor.de/jotdeka
Jan Denis über Monstertrucks

www.benni-helmreich.at.tf
Benjamin stellt sich vor

www.olli-beck.de.vu
Oli über sich und seine Freunde

www.bruchi.be.tt
Auf Bruchis Homepage kann man sogar E-Cards verschicken

www.kay4fun.de
Kay erzählt von sich, seiner Schule und seinen Hobbys

Text: Christiane Strobel

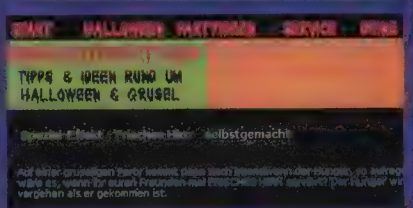
Internet-Charts

Eure Lieblings-Grusel-Seiten

Diese Webseiten findet Ihr schön schaurig. Danke für Eure Meinung. Jetzt suchen wir die Top 5 der **Krimi-Homepages!** Tretet in Sherlock Holmes' Fußstapfen und mailt uns Euren Favoriten mit Eurer Adresse und Alter an *webcharts@screenfun.de* – was es zu gewinnen gibt, steht im Aktionsstern.

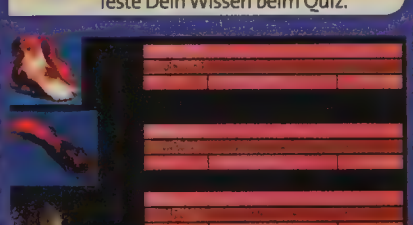
1 www.grusel.de
Abgefahren: Hier gibt's irre Sounds und blutige Schriften als Download

2 www.loq12.de
„Specials" erzählt Dir alles über Vampirfilme. Cool: „Freaky News"



3 www.geisterparty.com
Wie bastelt man frisches Hirn selbst als Partydeko? Hier steht's!

4 www.mythologien.org
Grusel-Games liefert „Demoncity". Teste Dein Wissen beim Quiz.



5 www.horrorshop.de
Mit diesen Körperteilen kannst Du Deinen Sportlehrer schocken

Text: Lisa Brack

BRAVO ScreenFun **AKTION!**

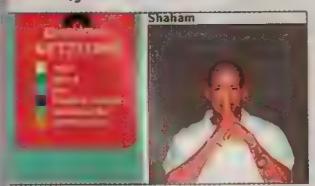
Sie ist bereits ein Riesenstar: Britney Spears. Wir verlosen 10 Brit-Fan-Packages mit CD, Kalender und Mini-Truck. Wie Ihr mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 194.

Alles nur ein Fake?

Bro'Sis

Die neuen „Popstars" üben fleißig – und die Gerüchteküche stinkt!

Bis die offizielle Site www.brosis.de startet, findest Du News bei RTL II

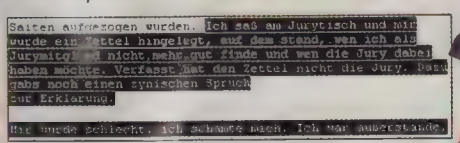


Die Plattenfirma Polydor liefert auf ihrer Seite Fotos und Hörproben

Seit einigen Wochen sind die neuen „Popstars"-Klons ausgewählt. Doch kaum traten die Boys und Girls von „Bro'Sis" zum ersten Mal auf, tauchten auch Gerüchte über ein unfaires Casting auf.

Teilnehmer wie Johnny oder Senad berichteten von unmöglichen Forderungen der Produzenten, etwa Namen und Styling total zu ändern. **Die Radiomoderatorin Noah Sow war Mitglied der Jury. Sie erklärt auf ihrer Homepage, warum sie plötzlich ausstieg: Nicht sie durfte entscheiden, wer das Zeug zum Popstar hat, sondern die Produktionsfirma!**

www.noahsow.de
www.rtl2.de/popstars
www.polydor.de


Seiten aufgezogen wurden. Ich saß an Jurytisch und mir wurde ein Zettel hingelegt, auf dem stand, wen ich als Jurymitglied nicht mehr gut finde und wen die Jury dabei haben möchte. Verfasst hat den Zettel nicht die Jury. Dazu gabs noch einen zynischen Spruch zur Erklärung.
Das wurde schlecht, ich schäme mich. Ich war überstimmt.

Mitten in der „Popstars"-Staffel verschwand Noah (l.). Auf ihrer Seite packt sie aus, warum

Aus „Verena" wurde „Indira" und die Augenfarbe wechselte zu blau

Fröhlicher Flash-Fun

18 Mini-Spiele für zwischendurch

Mal wieder Frust geschoben? Lass ihn Dir doch wegsaugen! Auf *www.crazy-crazy.de* übernimmt das der „Sorgensauger". Und der „Lobgenerator" macht Dir prima Komplimente. Das geht runter wie Öl! Diese und weitere Flashspielchen von Roulette über Wetterquiz bis Monsterjagd sorgen für supergute Laune!

www.crazy-crazy.de

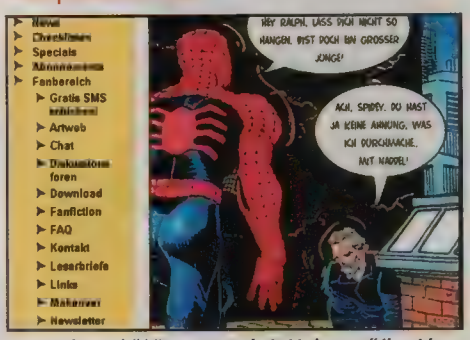
Die Kröte Kasimir hat vom Zaubertrank genascht und lief knall-lila an. Hilf Kasimir zu seinem Grün zurück!

Schicke Schurken

Comic-Helden unter einem Dach

Superman und Spiderman vereint? Vor Jahren noch undenkbar, jetzt hat's die Aufkleberfirma Panini hierzulande geschafft: Sowohl DC- als auch Marvel-Helden werden von Panini produziert. Auf ihrer Homepage liefern sie aktuelle Comic- und Manganews. Sehr umfangreich ist der „Fanbereich".

www.paninicomics.de



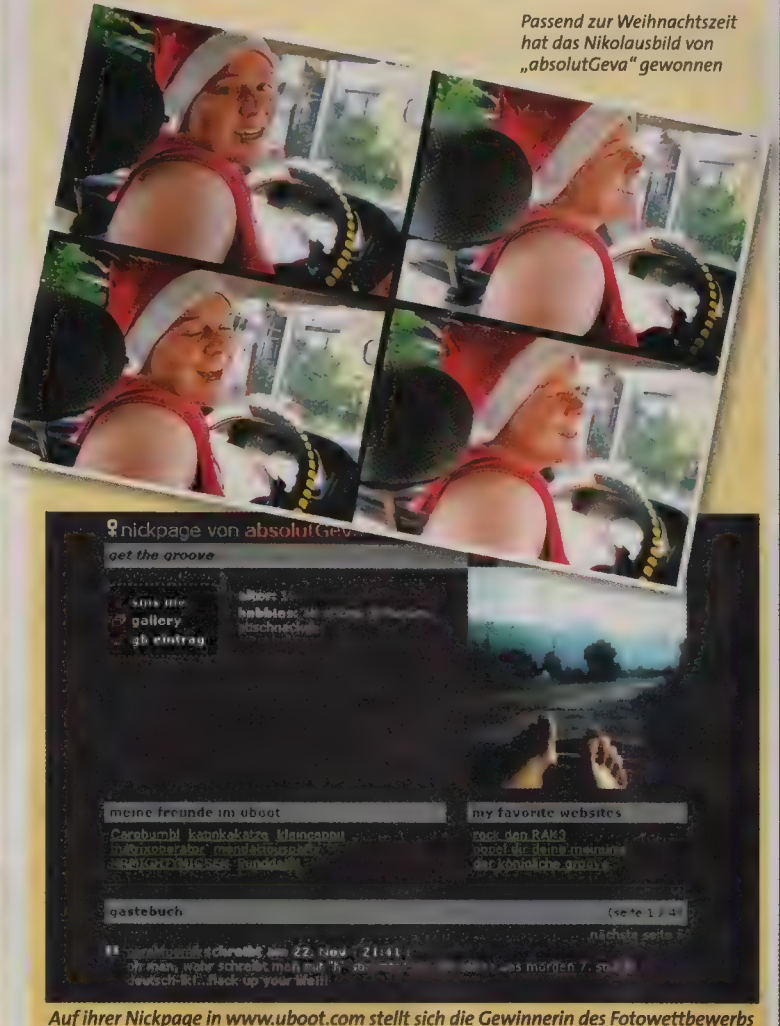
Im „Fanbereich" können User bei „Makeover" ihre Ideen zu Sprechblasen-Texten wöchentlich vorschlagen

„U in Action" – unser Fotowettbewerb brachte Euch in Fahrt! Die Jury hatte einen harten Job.

Das ist das Siegerfoto

Gemeinsam mit Cheeez, der Fotocommunity von Uboot, haben wir 1000 Action-Sampler-Kameras, Filme und Entwicklungsgutscheine verschickt. Eure Aufgabe war: Schießt Fotos von Euch in Aktion. Vielen Dank fürs Mitmachen! Die Jury war tagelang mit der Auswahl des Gewinnerfotos beschäftigt. Das Nikolaus-Bild von „absolutGeva" hat überzeugt. Unter diesem Nickname hat sich die 19-jährige SCREEN-FUN-Leserin bei Uboot angemeldet. Ihr Foto findet Ihr jetzt auch als Motiv der neusten Uboot-Anzeige auf Seite 150.

Passend zur Weihnachtszeit hat das Nikolausbild von „absolutGeva" gewonnen



Auf ihrer Nickpage in www.uboot.com stellt sich die Gewinnerin des Fotowettbewerbs „U in Action" vor. In ihrer Galerie hat sie auch weitere Schnappschüsse ausgestellt

Nimm am T-D1 SMS-Quiz teil.

Teste dein Wissen zu „Der Herr der Ringe"

Was weißt du wirklich über die Macht des Ringes, die alle beherrscht, die ihn begehren, und den gefährlichen Weg der 9 Gefährten? Finde heraus, wie es um dein Wissen über „Der Herr der Ringe" steht, und tippe mit.

Zur Teilnahme am spannenden monatlichen „Der Herr der Ringe"-Quiz* kannst du einfach eine SMS mit dem Inhalt QUIZ an die T-D1 Kurzwahl 72 9 44* senden. Es gibt 5 Multiple-Choice-Fragen mit je 3 Antwortmöglichkeiten a, b oder c. Entscheide dich für eine davon und schicke die Antwort, z. B. QUIZ A, an die gleiche Kurzwahl zurück, daraufhin erhältst du die nächste Frage. Nachdem du alle 5 Fragen beantwortet hast, erhältst du eine Ergebnis-SMS. Dann weißt du genau, ob du ein wahrer Fan von „Der Herr der Ringe" bist.

Außerdem haben wir noch jede Menge weitere Angebote zum Film „Der Herr der Ringe" für dich: zum Beispiel das SMS-Multiplayer-Spiel „Die Schlacht um Mittelerde" oder das SMS-Strategie-Spiel „Die Reise der Gefährten". Mehr Infos auch zu den besonderen SMS-Preisen unter: www.t-mobile.de

*Preis: 0,59 DM je abgesandte SMS, ankommende SMS sind kostenlos. Dienste voraussichtlich befristet bis zum 31.3.2002

T · · Mobile · ·

„Harry Potter“ hat mit Wahnsinns-Rekorden das Kinojahr 2001 verhext. Aber die Konkurrenz steht bereits in den Startlöchern. Spick auf die Highlights des Neuen Jahres!

Kino

Bisss-Faktor
- Schmackhaft
- Lecker
- Mhmm, Leibspeise

Januar

Vanilla Sky

Psycho-Thriller · voraussichtlicher Start: 24.1.

César (Tom Cruise) ist schön, reich und begehrt. Doch eines Tages verwandelt ein Autounfall sein Leben in einen Alptraum: Er verliert sein Gesicht! Während der Dreharbeiten verlor Hollywoods Megastar zudem sein Herz – an Penelope Cruz.

Die Monster AG

Animationsfilm · voraussichtlicher Start: 31.1.

Igitt, ein Menschenkind! Eigentlich ist der blaupelzige James der beste Erschrecker. Als jedoch plötzlich das kleine Mädchen Boo in der Monsterwelt auftaucht, haut es ihn total von den Krallen – denn so ein Vergehen wird bestraft... Superlustig.

Februar

Rush Hour 2

Actionkomödie · voraussichtlicher Start: 7.2.

Die Erfolgsformel des Originals will auch hier wieder gelingen. Beim Zerschlagen eines Falschgeldrings liefert Jackie Chan atemlose Martial-Arts-Action und Quasselstrippe Chris Tucker die derben Sprüche. Vollgas-Vergnügen voraus!

Schwer verliebt

Trashkomödie · voraussichtlicher Start: 14.2.

Die Farrelly-Brüder („Verrückt nach Mary“) tun sich schwer: Ihren Film „Osmosis Jones“ hat man aus den Kinos gekippt und der Nachfolger „Schwer verliebt“ ist auch nicht der Böller. Lichtblick bei der Attacke auf Dicke: Gwyneth Paltrow (ach was...)

März

Ice Age

Animationsfilm · voraussichtlicher Start: 21.3.

Squrat rastet schnell mal aus, wenn sich was zwischen ihn und sein Essen stellt. Doch der Säbelzahntiger hat auch Gefühl: Er und seine sieben Kumpels müssen ein Menschenbaby vor der Eiszeit in Sicherheit bringen. Zum Dahinschmelzen schrill.

Rat Race

Komödie · voraussichtlicher Start: 21.3.

Auf die Plätze, fertig, los! Casino-Chef Donald Sinclair (John Cleese) schickt ein halbes Dutzend Pleitegeier auf die Piste: Wer zuerst New Mexico erreicht, kriegt 2 Millionen US-Dollar. Holzhammer-Gags von Jerry Zucker („Die nackte Kanone“).

-Knaller 2002

April

Resident Evil

Fantasy-Horror · voraussichtlicher Start: April

Luder-Alarm findet bei Alice (Milla Jovovich, l.) und Rain (Michelle Rodriguez, r.) kein Gehör. Die schlagkräftigen Ladys haben Wichtigeres zu tun: In einem Gen-Labor ist ein tödliches Virus ausgebrochen. Nichts für Frauenversteher!

Mai

Spider-Man

Comic-Action · voraussichtlicher Start: 9.5.

139 Millionen Dollar kostete die Verfilmung des Kult-Marvel-Comics. Das Drehbuch zum Film schrieb „Titanic"-Schöpfer James Cameron. Die Story: Eine genetisch mutierte Spinne beißt den harmlosen Schüler Peter Parker (Tobey Maguire).

Juni/Juli

Men In Black 2

SciFi-Komödie · voraussichtlicher Start: 11.7.

Vier Jahre hat's gedauert, bis die Fortsetzung des 97er Überraschungshits endlich in trockenen Tüchern war. Diesmal verschlägt ein intergalaktischer Krieg die coolen Alienjäger Jay (Will Smith) und Kay (Tommy Lee Jones) sogar ins Weltall.

The Scorpion King

Fantasy-Action · voraussichtlicher Start: 25.4.

Mäßig war sein Auftritt in „Die Mumie kehrt zurück". Für einen eigenen Film hat es dennoch gereicht. Wrestling-Ikone Dwayne „The Rock" Johnson (r.) setzt erneut seinen mächtigen Stachel als tödliche Waffe ein. Turbo-Action mit Ralph Möller.

Star Wars – Episode II: Angriff der Klonkrieger

SciFi · voraussichtlicher Start: 16.5.

Das Kino-Ereignis des Jahres ist jetzt schon in aller Munde. Kein Wunder, George Lucas erhitzt die Fangemüter bereits mit drei tollen Trailern, auch im TV. Im dritten siehst Du Hayden Christensen (Bild), das neue Gesicht von Anakin-Darth.

Windtalkers

Kriegsfilm · voraussichtlicher Start: 25.7.

Schon wieder ein Film über den 2. Weltkrieg, werden einige denken. Doch wenn Action-Profi John Woo („Mission: Impossible 2") Regie führt, lohnt sich Aufmerksamkeit. Nicolas Cage (Bild) soll einen geheimen Nachrichtencode knacken.

Kino-Knaller 2002

Genuss-Faktor
- Schmackhaft
- Lecker
- Mhmm, Leibspeise

August

Stuart Little 2

Komödie · voraussichtlicher Start: 29.8.

Mäuserich Stuart (deutsche Synchronstimme: Bastian Pastewka, „Die Wochenshow") hat sich mittlerweile bestens bei Familie Little eingelebt. Mit Skateboard unterm Arm tippelt der perfekt animierte Pelzträger erneut auf die Gute-Laune-Piste.

Scooby-Doo

Komödie · voraussichtlicher Start: 8.8.

Scooby-Doo hat nur Blödsinn im Kopf. Die tapsige Dogge tobt seit Jahren mit großem Erfolg über den Bildschirm. Jetzt geht die Serie auf Spielfilmlänge – als schriller Mix aus Animations- und Realfim. Mit Sarah Michelle Gellar und Mr. Bean.

September

Signs

Mystery-Thriller · voraussichtlicher Start: 12.9.

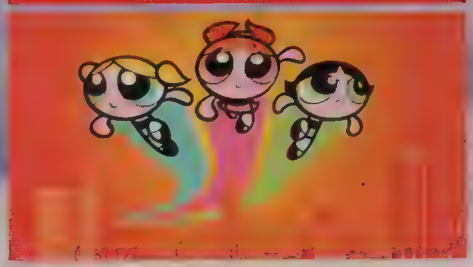
Seit Oktober stehen Mel Gibson und Joaquin Phoenix („Gladiator") gemeinsam vor der Kamera. Der neue Psycho-Schocker „Signs" von Regisseur M. Night Shyamalan („Unbreakable") wagt sich natürlich an Mysteriöses. Hoher Zitterfaktor.

Enough

Drama · voraussichtlicher Start: 26.9.

„Wenn du in diesem Geschäft Erfolg haben willst, musst du dir ständig sagen ‚Alles oder nichts'." So jedenfalls lautet das Motto von J. Lo, Multitalent und Superstar. In „Enough" muss sie sich gegen ihren prügelnden Ehemann wehren.

Oktober



The Powerpuff Girls

Zeichentrick · voraussichtlicher Start: 3.10.

Ihr kennt die Powerpuff Girls (Comic, TV-Serie) noch nicht? Hier eine Beschreibung: Zucker, Gewürz und alles, was nett ist... Das waren die Zutaten, die Professor Utonium verwendete, um das Trio zu schaffen. Doch dann ging leider was schief...

Take Down

Thriller · voraussichtlicher Start: 17.10.

Jerry Bruckheimer (Bild), der ‚Master of Desaster', schlägt wieder zu. Nach seinem 300 Millionen Mark teuren Kriegsspektakel „Pearl Harbor" verfilmt er ein weiteres heißes Eisen. In „Take Down" geht es um die Vergewaltigung einer Polizistin.

November/Dezember

Treasure Planet

Zeichentrick · voraussichtlicher Start: 28.11.

Disney vs. Dreamworks. Zu Weihnachten treten die mächtigen Zeichentrickstudios mal wieder gegeneinander an. Das Maus-Haus arbeitet derzeit an einer SciFi-Version von „Die Schatzinsel". An Bord der Odyssee: Weltraumpiraten.

Spirit: Stallion of the Cimarron

Zeichentrick · voraussichtlicher Start: 5.12.

Bei Dreamworks herrscht gerade Geheimhaltungsstufe 1. Nur so viel ist bereits durchgesickert: Die Animationen sollen noch realistischer sein als im „Final Fantasy"-Film. Und Spirit ist ein Pferd – aber längst nicht so brav wie „Fury"...

Text: Rainer Fellmann · Fotos: Reuters (2), Splash (2), Super RTL Studio X (2) · Illustration: Markus Beyer · erstellt mit CINEMA 4D

Logitech

Für Über flieger

WingMan® Cordless Gamepad

Mit dem ersten kabellosen Gamepad von Logitech müssen Sie nicht mehr still halten – die innovative Vibrationstechnologie und die kabellose Freiheit für grenzenloses Spielvergnügen lässt Sie zum Überflieger werden.

Batteriebetriebenes, kabelloses USB-Gamepad – bis zu 75 Stunden Spielvergnügen

Kabellose 2,4 GHz-Funktechnologie – blitzschnelle, störungsfreie Reaktion über 5 Meter für bis zu 8 Gamepads

Ausgeklügelte Doppelmotortechnik in den Griffen – jede Aktion hautnah spüren durch realistische Vibrationseffekte

Zwei analoge Mini-Joysticks – präzise Bewegungen um 360°

8-Wege-Richtungsblock – schnelle, digitale Bewegungssteuerung

9 programmierbare Tasten und Schubregler – individueller Joystick

2 Jahre Garantie

NEU

EUR **69,99***

DM 136,89*

Informieren und gleich bestellen: www.logitech.de

*Unverbindliche Preisempfehlung inkl. gesetzl. MWSt

Zoolander

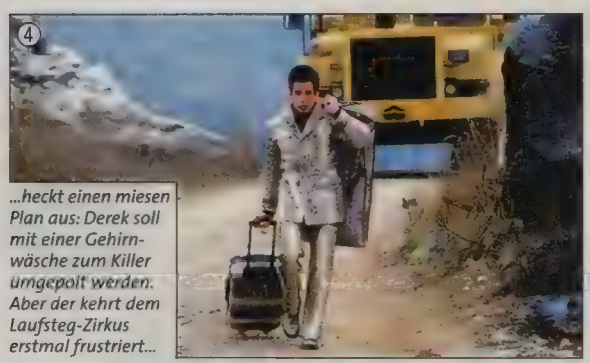
Wo Ben Stiller sein Gesicht zeigt, lauert das Chaos. Diesmal führt er Mode-Katastrophen vor – als Top-Model Derek Zoolander.

Derek findet's herrlich, auf der Flucht vor Fans zu sein – und dabei noch stylish auszusehen

Für das Männermodel Derek (Ben Stiller, M.) ist die Welt in Ordnung – solange es Gucci, Gaultier und wilde Sexpartys gibt!

Der Ärger beginnt erst, als Reporterin Matilda (Christine Taylor) den eitlen Pfau böse niederschreibt. Zudem...

...wirft der malaysische Präsident der Klamotten-Industrie Kinderarbeit vor. Modepapst Mugatu...



...heckt einen miesen Plan aus: Derek soll mit einer Gehirnwäsche zum Killer umgepolt werden. Aber der kehrt dem Laufsteg-Zirkus erstmal frustriert...

...den Rücken. Dereks Daddy (Jon Voight, M.) platzt bei der Ankunft seines tuntigen Sohnes nicht grad vor Begeisterung

Derek versucht's trotzdem als Minenarbeiter – und sorgt natürlich für Schicht im Schacht

Ben Stiller – seine schrägsten Filme

CABLE GUY – DIE NERVENSÄGE (1996)
MIT JIM „STRESSFAKTOR" CARREY
Ben Stiller spielt eine Mini-Rolle als Biedermann und den Regisseur von Nervensäge Jim Carrey. Anstrengend!

VERRÜCKT NACH MARY (1998)
MIT CAMERON „HAARGEL" DIAZ
Kultig: Stillers eingeklemmter Schniedelwutz und der Angelhaken im Unterkiefer. Arme Cameron Diaz...

MEINE BRAUT, IHR VATER UND ICH (2000)
MIT ROBERT „ALPTRAUM" DE NIRO
Doktorspielchen während des Antrittsbesuchs bei den Schwiegereltern? Keine gute Idee – findet die Familie.

THE ROYAL TENENBAUMS (2002)
MIT GWYNETH „HEULSUSE" PALTROW
Forever young: Ben Stiller im Adidas-Original-Outfit. Aber ist das die angesagte Klamotte für ein Wunderkind?

Dann doch lieber modeln! In New York trifft Zoolander seinen Konkurrenten und Intimfeind Hansel (Owen Wilson, vorn) und bricht einen...

...Streit vom Zaun. Bei einem inoffiziellen Laufsteg-Wettbewerb messen die zwei ihre optische Wirkung. Schiedsrichter ist Pop-Ikone David Bowie (M.)

Derek zieht zunächst eine superlässige Show ab, verliert aber trotzdem. Und das ausgerechnet in der Disziplin „Slip-mit-einer-Hand-ausziehen"

Zoolander ist am Boden zerstört – bis Mugatu und Muse Katinka (Milla Jovovich, l.) ihm einen neuen Job anbieten

Von Kopf bis Fuß aufs Killen eingestellt: Dumpfbacke Derek soll natürlich nicht modeln, sondern morden

Der Anschlag auf den Präsidenten geht während einer gigantischen Fashionshow über die Bühne – theoretisch jedenfalls...

Models geben aus drei Gründen den perfekte Killer ab: Sie sind körperlich topfit. Sie kommen überall rein. Und: Die schön gestylten Deppen tun alles, was man ihnen sagt. Soweit die einfache, aber geniale Idee hinter Ben Stillers neuer Trash-Komödie. **Der 35-jährige Schauspieler spielt das gezierte Weichei Derek Zoolander. Der hat zwar den IQ eines Kleiderbügels, ist aber das populärste Männermodel der Welt.**

Doch dann läuft alles schief. Catwalk-Konkurrent Hansel (Mut zur Hässlichkeit: Owen Wilson) wird immer beliebter, und Journalistin Matilda (Stillers Ehefrau Christine Taylor) porträtiert Derek als hohle Fashion-Nuss.

Noch schlimmer: Der Mode-Papst Mugatu (Will Ferrell) verpasst Derek eine Gehirnwäsche (aber nur im Schonwaschgang), damit er den malaysischen Präsidenten tötet. Der will nämlich Kinderarbeit in der Klamotten-Industrie verbieten...

Ben Stiller liebt Fettnäpfchen und Peinlichkeiten. So auch in „Zoolander". Die schrille Lachbombe, die über die Eitelkeiten der Modebranche herzieht, platzt so charmant, dass Promis darum bettelten, in Gastauftritten über den Laufsteg tippeln zu dürfen. Darunter Winona Ryder, Natalie Portman, David Bowie, David Duchovny und Claudia Schiffer. Verrückt nach Ben? Na klar!

Text: Renée Wieder, Rainer Fellmann

Action 2 | Spannung 2 | Humor 1

Zoolander

Komödie/USA

Start: 27.12. | ab 12 Jahre

www.zoolander.de

Darsteller: Ben Stiller, Will Ferrell, Milla Jovovich, Owen Wilson, Jon Voight

Schräger Frontalangriff auf die Geschmacksverirrungen der Modebranche. Catwalk-Alarm!

2+

Models auf der Leinwand

PRÊT-A-PORTER (1995)
MIT SOPHIA „XXL" LOREN
Der Klassiker: Ein bissig-satirischer Blick hinter die schrägen Kulissen der Fashion-Hauptstadt Paris. Oberlustig!

ECHT BLOND (1998)
MIT MATTHEW „HÜHNERBRUST" MODINE
Joe (M.) hält sich mit Billigjobs über Wasser, will aber als Model Karriere machen. Schrill bis schrullig.

HALS ÜBER KOPF (2000)
MIT OBERZICKIGEN TOP-MODELS
Die Straße als Laufsteg: Vier Top-Models fetzen sich um ein Taxi und ihren sexy WG-Nachbarn Freddie Prinze Jr.

MISS UNDERCOVER (2001)
MIT SANDRA „MINIROCK" BULLOCK
Von der reizlosen FBI-Agentin zur „Miss United States" – und zwar undercover! Sandra Bullock in Topform.

SUPER-ANGEBOT VON BRAVO SCREENFUN

HOL DIR DEIN SCREENFUN-ABO

UND EIN MINI-RADIO GRATIS DAZU!

Kleiner ist größer: Super-Sound und Sendersuchlauf im absoluten Mini-Format (Maße: ca. 5,5 x 6 cm). Komplett mit Ohrhörern

Weitere 400 Sachpreise unter www.praemienpreaties.de

ABO-HOTLINE:
0180 / 530 14 17
Internet: www.bravo.de
Fax: 040 / 30 19 81 12

- Du versäumst keine Ausgabe
- Du hast alle Hefte pünktlich im Briefkasten
- Du zahlst keine Zustellgebühr
- Du kannst das Abo jederzeit kündigen
- Du bekommst das Abo bei Bankeinzug

2 Monate kostenlos!

Ja, bitte liefert mir SCREENFUN bequem im Abo zum gleichen Preis wie am Kiosk zum Bezugspreis von halbjährlich DM 27,– (€ 13,80) regelmäßig.

Die Zustellgebühr übernimmt der Verlag, und die Belieferung kann ich jederzeit zum nächsterreichbaren Heft beenden! Das Geld für eventuell schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Hefte erhalte ich dann umgehend zurück. Die erste Zeitschrift kommt in circa 4 Wochen.
Bitte liefert an:

Name

Vorname

Straße/Nr.

PLZ Ort

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:
Ich zahle bargeldlos per Bankeinzug
❑ 1/4-jährlich ❑ 1/2-jährlich ❑ jährlich
Bei Bankeinzug erhalte ich meine Zeitschrift 2 Monate kostenlos.

Konto-Nr.

BLZ

Geldinstitut

Ich zahle gegen Rechnung
❑ 1/2-jährlich ❑ jährlich
Bitte keine Vorauszahlung leisten. Rechnung abwarten.

Telefon (Bitte informieren Sie mich über interessante Gewinn-Möglichkeiten und Angebote per Telefon.)

✗
Unterschrift Geburtsdatum
(Unterschrift des Erziehungsberechtigten, falls du noch keine 18 Jahre alt bist.)

Datum

Das Angebot ist gültig bis zum 31.03.2002 und gilt nicht für Auslandsbestellungen.

OV 03/005 | 02/02330

BRAVO ScreenFun – JUST FUN!

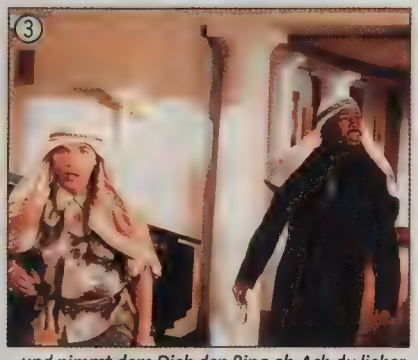
Brüder im Geiste: Für einen guten Deal tun Kevin (Martin Lawrence, l.) und Max (Danny DeVito) alles

Klauen und beklaut werden: Meisterdieb Kevin (Topkomiker Martin Lawrence) wird zur Beute eines stinkreichen Schlitzohrs.

Schlimmer geht's immer

Kevin, zu zweit zu Haus: Seine neue Flamme Amber schenkt ihm einen Glücksring. Doch...

...Millionär Fairbanks überrascht ihn beim Einbruch...



...und nimmt dem Dieb den Ring ab. Ach du lieber Scheich! Mit Kopftuch verkleidet will Kevin...

...sich das Schmuckstück zurückholen. Der gewiefte Millionär genießt derweil die Kunst des Knetens mit einem vollbusigen Playmate

Kleiner Mann im Ohr: Der Langfinger-Clan knackt Fairbanks' E-Mail-Box, um ans Objekt der Begierde zu kommen

Zu früh gefreut? Ladykiller und Gentleman-Ganove Kevin hat seinen kleinen, aber hartnäckigen Gegner offenbar unterschätzt...

Er gehört zu den erfolgreichsten Komikern Amerikas – die Bodenhaftung hat er trotzdem nicht verloren. Kein Wunder, denn Martin Lawrences Popularitätskurve schoss nicht gerade über Nacht in den Hollywood-Himmel. Zehn Jahre lang war Kleine-Brötchen-backen angesagt, bevor der quirlige Darsteller 1995 schließlich den Durchbruch schaffte – an der Seite von Will Smith im Actionkracher „Bad Boys – Harte Jungs" (von Sprengmeister Michael Bay, „Pearl Harbor"). Das ist Ewigkeiten her, seither setzte Lawrence die Liste seiner Blockbuster-Filme fort: mit Leinwand-Brüllern wie „Der Diamantencop" (1999), „Big Mama's Haus" (2000) und dem aktuellen „Schlimmer geht's immer".

Die Slapstick-Krimikomödie dreht sich um den Sunnyboy-Ganoven Kevin Caffrey. Er bricht ins Haus des schlitzohrigen Millionärs Max Fairbanks (Immer-unter-Strom-Päckchen Danny DeVito) ein – und wird vom Hausbesitzer erwischt. Vor den Polizisten dreht Fairbanks den Spieß um und klaut Kevin dessen Glücksring. Damit beginnt ein ebenso einfallsreicher wie sturköpfiger Rachefeldzug. Und der lebt vom Schlagabtausch der Blödelprofis Lawrence und DeVito, die in „Kleiner Mann ganz groß"-Manier auftrumpfen. Nur die Gagschreiber schwächelten zwischendurch ein wenig. Grund zu grölen bleibt dennoch reichlich.

Action 2 | Spannung 3 | Humor 2

Schlimmer geht's immer

Actionkomödie/USA

Start: 13.12. | ab 12 Jahre

www.schlimmergehtsimmer.de

Darsteller: Martin Lawrence, Danny DeVito, John Leguizamo, Carmen Ejogo

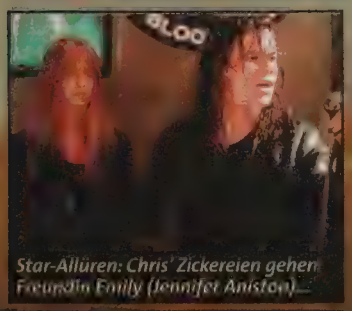
Millionär beklaut Meisterdieb. Lässig inszenierte Krimikomödie mit kleinen Gag-Schwächen

2-

Text: Rainer Fellmann

Rock Star

Erst die Arbeit, dann das Vergnügen: Chris und seine Combo beim Soundcheck


Star-Allüren: Chris' Zickereien gehen Freundin Emily (Jennifer Aniston)...

...heftig auf die Nerven. Später kehrt der Rocker reumütig zurück

Geschafft! Chris (Mark Wahlberg) rockt die Stadien – mit offener Hose!

Vom Provinz-Mucker zum Metal-Helden: Mark Wahlberg lässt's mächtig krachen.

Mach mal was anders. Mark Wahlberg hat den Werbespruch beherzigt: In seinem neuen Kinofilm „Rock Star" schlüpft der ehemalige Rapper in die Rolle des langmähnigen Heavy-Metal-Sängers Chris „Izzy" Cole, der die Songs seiner Lieblingsband „Steel Dragon" nachspielt. Zum Frust seiner Freundin und Managerin Emily (Sitcom-Sternchen Jennifer Aniston) hat er es aufgegeben, eigene Songs zu schreiben. Da schlägt Izzys große Stunde: Er soll „Steel Dragon"-Frontmann Bobby Beers (Jason Flemyng) ersetzen! **Der Traum von Sex, Drugs, Rock'n'Roll & Ruhm wird wahr...**

Dass Mark Wahlberg („Planet der Affen") erst Schwierigkeiten mit den Schwermetaller-Sounds hatte, glaubt man gern – merkt es aber nicht. Denn das Multitalent spielt den Macho-Mucker derart überzeugend, als hätte er nie etwas anderes getan, als Rocksongs in die Arena zu brüllen. Der perfekte Film zum 80er-Jahre-Revival. Schwere Zeiten für Friseure...

Action 2 Spannung 3 Musik 1
Rock Star | Start: 3.1.
Heavy Metal-Komödie/USA | ab 6 Jahre beantr.
www.rockstar-derfilm.de
Lange Mähne, Ledermontur, düsteres Make-up: Perfekte Requisiten für den Rock-Olymp
2

KINO TOP 5

1 **Natürlich blond!**
MIT REESE, SHARON, WITHERSPOON
Blondes have more fun. Am Campus, aber vor allem in den Charts.

2 **Scary Movie 2**
MIT ECHT LAUSIGEN DARSTELLERN
Selten blöder Bad-Taste-Nachschlag. Witzig? Fehlanzeige.

3 **Der Schuh des Manitu**
MIT 10 MILLIONEN BULLY-FANS
Mei, Jacqueline, so viel Besuch. Da wird der Prosecco knapp...

4 **Das Sams**
MIT ROTSCHOPF
Das Sams bringt Chaos ins Leben von Herrn Taschenbier. Amüsant.

5 **Driven**
MIT SYLVESTER „QUICKSILVER" STALLONE
Heiße Kisten, scharfe Bräute. Tief gelegtes Formel-1-Spektakel.

Ocean's Eleven

Elf Männer, drei Casinos, 150 Millionen Dollar. Noch Fragen?

Hollywoods Feinste: George, Julia und Brad...

...zocken drei Spielcasinos in Las Vegas ab

Langfinger in Las Vegas sind normal, die Stadt stinkt vor Geld. Danny Ocean (George Clooney) aber hat etwas anderes im Sinn als piefige Betrügereien. Er will an die ganz große Kohle, an 150 Millionen Dollar! Die wiederum sind gebunkert in den drei größten Casinos der Stadt. Stattfinden soll der Wahnsinns-Coup in einer Nacht und mit elf Experten. Darunter Rusty Ryan (Brad Pitt), spezialisiert auf „Tarnkleidung", und Linus Caldwell (Matt Damon), dessen flinke Finger jeden noch so kniffligen Tresor knacken. Da trifft es sich gut, dass Oceans Ex-Frau Tess (Julia Roberts) eine Affäre mit dem Sicherheitschef hat...

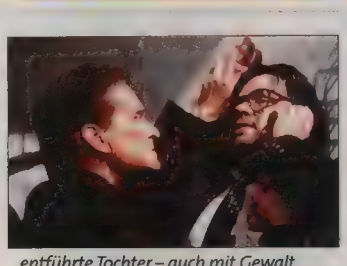
Regisseur Soderbergh hat seinen Film als nette, kleine Komödie mit vielen Stars beschrieben. Was für eine Untertreibung: So smart und launig wurde in Vegas noch nie (ab)gezockt.

Action 3 Spannung 2 Humor 1
Ocean's Eleven | Start: 10.1.
Krimi-Komödie/USA | ab 12 Jahre beantr.
http://movies.warnerbros.com/oceanseleven
Star-Power garantiert keinen Blockbuster. Wer aber diesen Film verpasst, ist selbst schuld
2+

Sag kein Wort

...sonst ist deine Tochter tot! Ein Psychiater in der Krise.

Dr. Conrad sucht verzweifelt seine...


...entführte Tochter – auch mit Gewalt

Nach zwei herrlichen Auftritten als kauziger Professor („Die Wonder Boys") und schießwütiger Bingo-Spieler („Eine Nacht bei McCool's") kehrt Michael Douglas in gewohnter Rolle zurück – als wohlhabender Großstadtbürger. Überraschungsarm ist dieser nervenaufreibende Kidnapping-Thriller aber keineswegs.

Im Gegenteil. Denn das idyllische Leben von Psychiater Dr. Conrad (Michael Douglas) zerbricht schlagartig, als seine Tochter spurlos verschwindet. Anstelle von Lösegeld fordern die Entführer, dass Conrad seiner jugendlichen Patientin Elisabeth Burrows (klasse: Brittany Murphy) das Versteck eines Edelsteins entlockt.

Auch wenn sich konstruierte Zufälle häufen, zieht einen der bedrohliche Krimi unweigerlich in seinen Bann.

Action 2 Spannung 1 Humor 3
Sag kein Wort | Start: 17.1.
Kidnapping-Thriller/USA | ab 16 Jahre
www.sagkeinwort.de
Im Zickzack-Kurs zum Ziel der Entführer. Michael Douglas tut alles, um seine Tochter zu retten
2-

Jeepers Creepers

Bitte anschnallen! Dieser Highway-Trip kostet Nerven.

Geh da bloß nicht rein! Trish (r.) hasst es...

...dass ihr Bruder einem Monster nachspürt

„Jeepers Creepers, where'd ya get those peepers?" Was zum Teufel hat dieser uralte Musical-Song in einem Horrorfilm zu suchen?! Dies herauszufinden ist die Aufgabe von Trish (Gina Philips, „Ally McBeal") und Darryl (Justin Long, „Galaxy Quest"), einem Geschwisterpaar, das auf der Ferienheimreise attackiert wird – von einem schmutzigbraunen Truck. Den Schock kaum verdaut, beobachten die zwei, wie eine massige Gestalt menschengroße Bündel in einen Schacht wirft. Logisch, dass Darryl wissen will, was sich am anderen Ende der Röhrenöffnung verbirgt...

Mehr von der Story zu verraten, wäre eine Sünde, denn der Kick des Films ist die Ungewissheit. Nur so viel: Regisseur Victor Salvas spielt clever mit den Motiven des Genres. Schärfer als übliche Teen-Slasher-Streifen.

Action 2 | Spannung 1 | Humor 2

Jeepers Creepers
Fantasy-Horror/USA

Start: 10.1.
ab 16 Jahre

www.mgm.com/jeeperscreepers/

„Jeepers Creepers" war der Abräumer auf dem Fantasy-Filmfest. Stellt fest, warum...

2+

13 Geister

Ein Film wie eine Fahrt in der Geisterbahn – mäßig gruselig.

Trautes Heim, Glück allein. Doch Arthurs...

...Familie kennt die Untermieter noch nicht

Nach „Haunted Hill" nun die zweite Neuverfilmung eines B-Horror-Movies. Das Original von 1960 lief unter dem deutschen Titel „Das unheimliche Erbe". Diesmal vermacht der verstorbene Geistersammler Cyrus Kriticos (F. Murray Abraham) seinem Neffen Arthur (Tony Shalhoub) eine aus Glas und Stahl designte Hightech-Villa. Doch das neue Heim besitzt – ganz wie das „House on Haunted Hill" – ein Eigenleben. Und zwölf Untermieter: garstige Geister, die im Keller hausen. Dreimal dürft Ihr raten, was die Ansammlung Furcht einflößender Freaks so treibt...

Für den spektakulären Spukbau wurde mächtig Aufwand betrieben. Jedoch lässt Regisseur Steve Beck seine schwachen Darsteller immer wieder durch dieselben Gänge stolpern.

Action 3 | Spannung 3 | Horror 3

13 Geister
Horror/USA

Start: 17.1.
ab 12 Jahre

www.13-geister.de

Optisch cool designter Spukbau-Schocker. Doch nach der Hälfte ist Schluss mit gruselig

3-

FILM-NEWS

The Time Machine

www.spielberg-dreamworks.com/timemachine/

Sci-Fi-Kult: Den Originalfilm drehte George Pal 1960, die Buchvorlage schrieb H. G. Wells. Dessen Enkel Simon hat sich an eine Neuverfilmung gewagt. Darin will Guy Pearce die Zeit zurückdrehen, um seine tote Frau wieder zu beleben. Start: 21.3.

2002 – Durchgeknallt im All

www.spacetravesty.com

Im All, da gibt's koa Sünd? Von wegen! Wenn Leslie Nielsen durchs Universum düst, darf Erotik nicht fehlen. Bleibt die Frage: Zu welcher Dame gehört wohl dieser leckere Push-up? Alexandra Kamp oder Verena Feldbusch. Kinostart: 18.4.

Text: Rainer Fellmann · Fotos: Everett (1)

Geh mit wem Du willst!

Lies was Du willst!

BRAVO

drin. Schon mittwochs.

fun2handy.de

FunCalls zum Versenden:

1008 Erkan | Geburtstag
1023 Dieter B. | Weckruf
1031 Was Du mit 16 darfst
1036 Abschleppdienst
1040 Fahrprüfung
1045 Schröder | Geburtstag
1128 Du bist ein Supertyp
1129 Die Steuerfahndung

Bestellhotline:
0190-842 288*

SMS News für alle Handys:

80000 Wirtschaft
80001 Börse
80003 Kino
80004 Fußball
80009 Vereinsnews
80033 Witz des Tages
80050 Flirt Er
80055 Flirt Sie
80054 TV Tipp
80058 Beauty Tipp
80062 Britney Spears
80066 No Angels
80063 Eminem
80067 Robbie Williams

Klingeltöne:

12004 Alle Jahre wieder
12001 Froehliche Weihnacht überall
13210 Hymne | B R D
10651 Hymne | Italien
10676 Hymne | Russland
10682 Hymne | Scotland The Brave
13211 Hymne | U S A
11309 Jingle Bells
12002 Leise rieselt der Schnee
12003 Morgen kommt der Weihnachtsm.
12000 O Du Froehliche
11327 Toene | Schneewitchen
11329 Toene | Syntax Error
11430 Werbung | Coke
11323 Werbung | T-online

90001 PowerQuiz
90002 LigaQuiz
90003 PromiQuiz
90004 Adventure

Top Spiele mit viel Spaß und Spannung. Und bei jedem Spiel sind tolle Preise zu gewinnen!

SMS Bilder für Nokia

30303
30304
30310
30312

Top 10 Mailboxtexte:

40001 Boris B. | Werbung
40006 Didi H. | Große Glocken
40008 Erikas Erotikseelensorge
40011 Heinz Sch. | Witzischkeit
40013 Helge Sch. | Fitz Fatz
40029 Jürgen v. d. L.
40059 Ostfrisische Mischung
40077 Kohl | Freikarten
40086 Sex und Fußball
40088 Heinz E. | Rote Karte

Top Logo des Monats 01805-58 68 68
NOTFALL 23000
Nur 24 Pf./Min.

23001 23005 23006 23011 23013 23018 23022 23029 23030 23032 23037 23042 23044 23046 23047 23048 23053 23056 23062 23063 23067 23069 23071 23077
23079 23082 23087 23089 23090 23091 23092 23093 23097 23100 23101 23105 23106 23112 23116 23117 23118 23119 23124 23130 23140 23176 23177 23178

Ruf unsere 24-h Bestellhotline an!
0190-842 885*

Gib Deine Handynummer und die Bestellnummer ein. In wenigen Sekunden wird Dein Wunsch wahr! Viele weitere Logos, Klingeltöne, SMS-Bilder, Logo-Painter, Fun Calls, Handy Games, Flirt-Master findest Du im Web unter:
www.fun2handy.de
oder Faxabruf: 0190-14 60 14 (1,21 DM/Min.)

CD*DM 3,63 / Min.

Der Service gilt für alle gängigen Nokia Modelle, Siemens, Ericsson, Motorola, Sagem Handys nur Klingeltöne!

Die wichtigsten Videos im Dezember/Januar

DVDs

Evolution

Sci-Fi-Komödie · ab 12 Jahre · ab Mitte Dezember

Einzeller im Einwegglas! Vor den Augen der Provinzpauker Ira Kane (David Duchovny, l.) und Harry Block (Orlando Jones) entsteht aus Urschleim ein Jurassic Park. Derbe Sci-Fi-Komödie im „Ghostbusters"-Stil. Extras: zwei Filmdokus, entfernte Szenen. 1-

Dr. Dolittle 2

Komödie · ab 0 Jahre · ab Ende Januar

Ein Plausch mit einem Bären?! Für Dr. Dolittle (Eddie Murphy) kein Problem, er versteht auch den brummigsten Akzent. Amüsante Fortsetzung des tierischen Hits, in dem die eigentlichen Stars auf vier Beinen laufen. Extras: TV-Spots, Musikvideo. 2-

VIDEO TOP 5

VERLEIH

1 **Exit Wounds – Die Copjäger**
MIT STEVEN „HAUDRAUF" SEAGAL
Gute Bullen vermöbeln böse Bullen. Da fliegen die Fäuste. Ab 18 Jahre.

2 **Die Mumie kehrt zurück**
MIT MEFERWEISE MULLBINDEN
Topfit: Mumie Imhotep nach zehn Jahren Schönheitsschlaf. Rasant.

3 **Miss Undercover**
MIT SANDRA „PALOMA" BULLOCK
Dauerbrenner: Sexy Sandra prollt sich seit Wochen durch die Charts.

4 **Traffic – die Macht des Kartells**
MIT BENICIO DEL TORO
Ein mexikanischer Cop legt sich mit dem Drogenkartell an. Harter Stoff.

5 **Ein Königreich für ein Lama**
MIT EINEM ETLEN PAPU
Vom Blaublüter zum Lama – König Kusco in der Klemme. Witzig.

BRAVO SUPERFUN

AKTION!

Holt Euch „Die lange Nacht" nach Hause! Wir verlosen 5 VHS-Videos und 5 DVDs mit der „Andromeda"-Start-Doppelfolge (s.u.). Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 194.

Neu im Verleih

Lagerfeuer-Romantik: Abahachi (Bully Herbig) und Dimitri (Rick Kavanian, r.) schwelgen in Kindheitsträumen

Der Schuh des Manitu

Wildwest-Klamotte · ab 6 Jahre · ab Anfang Januar

Das hätte keiner gedacht: Bereits mit seiner zweiten Regiearbeit nach „Erkan & Stefan" hat Michael „Bully" Herbig Kinogeschichte geschrieben. Seine schräge Karl-May-Persiflage skalpierte mit schon 10 Millionen Zuschauern „Otto – Der Film" als erfolgreichsten deutschen Film.

Der Schöpfer der TV-Serie „Bullyparade" glänzt im „Schuh des Manitu" als Regisseur, Produzent, Drehbuchautor und zweifacher Hauptdarsteller. Und hoffentlich bald auch in einer Fortsetzung. Leckereien auf der zeitgleich erscheinenden DVD: Szenen vom Dreh, „Making Of" u.v.m. 2

Ranger in Rock! Abahachis Blutsbruder entdeckt plötzlich seine weibliche Seite

Second Skill – Mörderisches Pazzle

Thriller · ab 16 Jahre · ab Anfang Januar

Hey Süßer, wäschst du mir den Rücken? Beim Anblick von Crystal (Natasha Henstridge, „Species 1 & 2") verliert Ex-Mafioso Sam Kane (Angus MacFayden, „Braveheart") den Kopf – sehr, sehr schlecht, denn ihr Job ist es, ihn zu töten. Solider Mob-Thriller. 3

Turn It Up

Gangsta-Movie · ab 16 Jahre · ab Anfang Januar

Rapper Diamond (Ex-„Fugees"-Sänger Pras) will seine kriminelle Vergangenheit hinter sich lassen. Dafür arbeitet er wie besessen an seinem ersten Album. Doch der Weg nach oben ist steinig... Wirre Mischung aus Musik- und Gangsterfilm. 3-

The Simpsons – Film Festival

Anarcho-Spaß · ab 12 Jahre · ab Mitte Januar

Homer will sich auf dem Hollywood-Boulevard verewigen. Klar, dass das schief geht... In 22 Kurzfilmen kriegen der Held aus Springfield und die Filmindustrie ihr Fett ab. Natürlich nicht, ohne ein paar Kultstreifen („Pulp Fiction") zu zitieren. Sahneteil. 1

Neu im Verkauf

Red Hot Chilli Peppers – Off the Map

Konzertfilm · ab 6 Jahre · ab Mitte Januar

Ihre Platten sind gut, ihre Konzerte noch besser. Wenn die „roten heißen Chilischoten" die Bühne betreten, brennt die Luft vor Funkrock-Power. Hier seid Ihr mittendrin. 2+

Beautiful Creatures – Zum Sterben schön...!

Thriller-Komödie · ab 16 Jahre · ab Mitte Dezember

Zwei Frauen sehen rot: Petula (Rachel Weisz) und Dorothy (Susan Lynch) zocken ihre Ex-Lover ab – mit einer getürkten Entführung... Recht smarter Verwechslungsthriller. 2

Andromeda – Die lange Nacht

Sci-Fi · ab 12 Jahre · ab Ende Dezember

Das Fantasy-Spektakel von „Star Trek"-Erfinder Gene Roddenberry steht bei Science-Fiction-Fans hoch im Kurs. Zu Recht! Wer die Ausstrahlung der noch etwas holprigen Start-Doppelfolge im September auf RTL II verpasst hat, kann jetzt zuschlagen. 2-

Text: Rainer Fellmann · Fotos: Cinetext (1), Stills (3) · Charts: MediaControl

Extra-Klasse für die Mini-Kasse

Wähle die Nummer
0190-861 396 (DM 3,63/Min).
Einfach die Codenummer des Logos oder des Handygrußes und die Handynummer eingeben – Dein Wunsch wird Dir Sekunden später per SMS aufs Handy geschickt.

LÖSCHLOGO "SPEICHERN" 9000

Gratis! Einfach im Internet unter **www.handy.de** anmelden und 25 Credits für Logos und Klingeltöne kassieren. Das coolste Sortiment: Die Besten 5.000 Logos, Klingeltöne und Bildmitteilungen bei **www.handy.de.**

Handy-Grüße

Handygrüße können als Bildmitteilungen an Freunde verschickt werden. Sie funktionieren mit den folgenden Nokia Modellen: 3210, 3110, 3330, 6210, 6250, 8210, 8850, 8890 und Ericsson: T20e und T29s.

NEU!

Hollywood-Stars auf Deiner Mailbox

Lust auf eine neue Mailbox-Ansage auf Deinem Handy? Suche Dir hier die passende aus. Anhören und bestellen unter 0190-88 77 67 12 (DM 3,63/Min). Zum Bestellen braucht Ihr die Pin-Nummer Eurer Handy-Mailbox. Außerdem muss bereits ein persönlicher Ansagetext aktiviert sein. Noch Fragen? **www.handy.de.**

2051 Al Pacino*: The devil himself (Im Auftrag des Teufels)
3002 Alkoholiker online
2055 Ally McBeal*: Ich brauche keine Männer
2003 Ally McBeal*: Ich find' nich
2004 Ally McBeal*: Männer sind Schweine
2054 Ally McBeal*: Männer sind wie Kaugummi
2053 Ally McBeal*: Sex in der Waschanlage?
3012 Bitte mal ordentlich sprechen
2009 Brad Pitt*: Fightclub
2062 Brad Pitt*: Meine Mam braucht'n Wohnwagen (Snatch)
2061 Brad Pitt*: Wilkommen im ...(Fight Club)
2056 Bruce Willis*: Du gibst wohl nie auf?!
2065 Bruce Willis*: Du sollst nie wieder anrufen!
2071 Commander*: Kommunikation nicht möglich (Ster Trek)
2070 Commander*: Terrianer von Platonebular (Galaxy Quest)
2074 Crocodile Dundee*: Was für ein riesen Biest
2077 Darth Maul*: Eines Tages wird die Rache...
2073 Freddy Krüger*: Ich schicke Dir süße Träume
2101 Georgi la Forge*: Aktiviere Sprachaufzeichnung (Enterprise)
2173 Ghettobrothers: Zentralspießer
3010 Handyvirus
2179 Hausmeister Werner Becker: Die hat Asyl!
2107 Jack Nicholson*: Sprecht gefälligst!
2111 James Bond*: Topagent wie James Bond
2104 Jason Biggs*: Ich weiß was eine Vagina ist...(American Pie)
2103 Jason Biggs*:Laß die Flöte stecken..(American Pie)
2122 Julia Roberts*: Ich bin seine Neue!
2119 Julia Roberts*: Julia Roberts
2072 Julia Roberts*: Kleines Scheißerchen
2127 Keanu Reeves*: ...in dieser Matrix (Matrix)
3011 Krankenhausansage
2132 Leonardo di Caprio*: ...ach wisst ihr...(Titanic)
2131 Leonardo di Caprio*: Ich bin der König der Welt! (Titanic)
2037 Leonardo di Caprio*: Für Liebende
2134 Leonardo di Caprio*: Keine Panik auf der Titanic (Titanic)
2038 Leonardo di Caprio*: Rose
3004 Maharadscha von Eierstich
2142 Mulder*: Scully, wenn Sie es sind (Akte X)
2140 Mulder*: Stecken in einer X-Akte (Akte X)
2143 Nicolas Cage*: Du nicht! (Con Air)
2181 Sachse: Halbautomatischer Telefonanrufbeantworter
3001 Therapiesoftie
3021 Tina Turner Rockoma
2041 Tom Hanks*: Forrest Gump
3018 Treckerfahrer
2100 Türkisch Slang: Ich kaufe ein „Ü"
2187 Türkisch Slang: Typ mit BMW
2150 Udo Lindenberg*: Panikband
2101 Udo Lindenberg*: Schampus in der Nase
2162 Van Damme*: Hey Arschloch!
2164 Van Damme*: Willst Du nerven??
2011 Wutattacke

*Bei den hier angebotenen Mailbox-Sprüchen handelt es sich um die Original Synchronstimmen der Stars

Handy-Spiele

NEU!

Ab jetzt finden Krimis auf Deinem Handy statt: Per SMS und Anruf hilfst Du Steve Hagget, dem ersten Handy-Detektiv, bei seinen kniffligen Fällen. Willst Du Steve kennen lernen? Ruf ihn an oder sende den Code „ACSH" per SMS an **0160-2 92 29 82**. Anmelden und weitere Handy-Spiele im Internet unter

www.handy.de/games.php

Noch mehr Handygrüße, Logos und Mailboxsprüche gibt es per Faxabruf unter 01805-40 49 66 (24 Pf./Min) oder im Internet bei: **www.handy.de.**

Jetzt neu am Kiosk: handy.de Pocket Cards
Klingeltöne und Logos zum Mitnehmen und Verschenken

www.handy.de
Alles fürs Handy!

TM & © 2001 Comedy Central. All rights reserved.
Peanuts © UFS, Inc 2001 www.snoopy.com

Nach Weihnachtsbraten, Friede, Freude, Eierkuchen ist jetzt Action angesagt – ab Januar im Dreier-Pack.

Schluss

Hightech auf 18 Rädern: Bowmans Arbeitsplatz

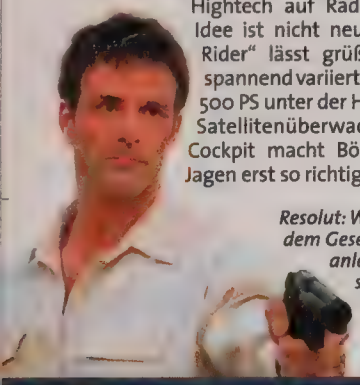
Highway to Hell

18 Räder aus Stahl

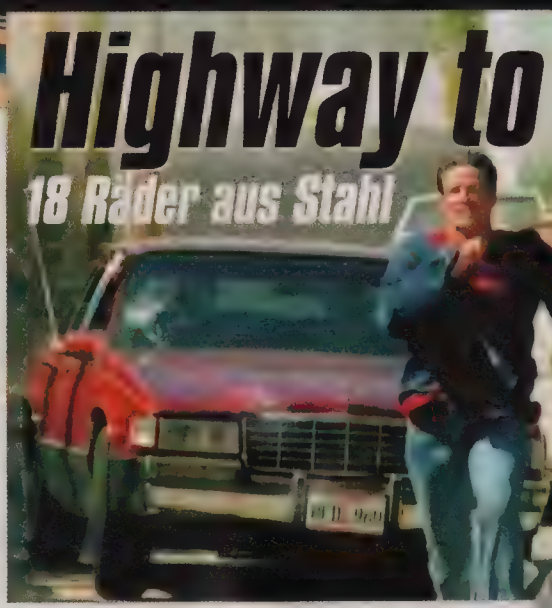
Ein Cop taucht ab ins Zeugenschutzprogramm. Mit einem Nobel-Truck.

20.15 RTL II **DONNERSTAGS**
HIGHWAY TO HELL – 18 RÄDER AUS STAHL
SHOWVIEW: 820-226 (3.1.)

Die Mafia kennt keine Gnade: Agent Michael Cates (Lucky Vanous) bringt den Gangsterboss Jacob Calder (G. Gordon Liddy) ins Gefängnis – und der rächt sich und lässt die Familie des Cops ermorden. **Daraufhin wird der vergeltungsdurstige Cates ins Zeugenschutzprogramm geschickt: Mit neuem Namen und neuer Identität erobert er fortan den Highway – als Undercover-Trucker Chance Bowman.** Hightech auf Rädern – die Idee ist nicht neu („Knight Rider" lässt grüßen), aber spannend variiert. Denn mit 500 PS unter der Haube und Satellitenüberwachung im Cockpit macht Böse-Buben-Jagen erst so richtig Spaß.

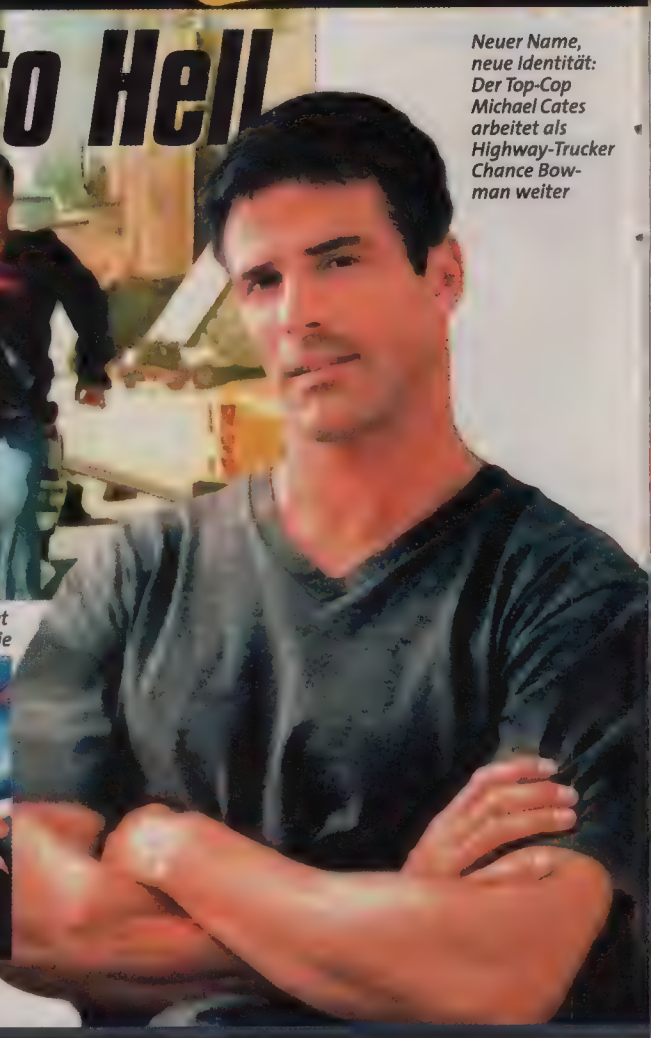


Resolut: Wer sich mit dem Gesetzeshüter anlegt, der hat schlechte Karten



Auf der Flucht: Bowman hat sich mit der Mafia verfeindet und zahlt dafür einen hohen Preis: Er verliert seine Familie

Die Agenten Hardesty (l.) und Baxter helfen ihrem Kollegen, sich gegen Gangsterboss Calder (r.) zu behaupten



Neuer Name, neue Identität: Der Top-Cop Michael Cates arbeitet als Highway-Trucker Chance Bowman weiter

Die Söhne des Donners

Texas Ranger Chuck Norris kriegt Konkurrenz aus den eigenen Reihen.

21.15 RTL II **DONNERSTAGS (PILOTFILM)**
DIE SÖHNE DES DONNERS
SHOWVIEW: 4-493-574 (3.1.)

Spin-off-Serien liegen schwer im Trend. Bestes Beispiel: „Angel" mit einem beseelten Vampir, dessen TV-Karriere bei „Buffy – Im Bann der Dämonen" begann. Action-Ikone Chuck Norris hat sich etwas Ähnliches ausgedacht und auch produziert: **„Die Söhne des Donners" ist ein Ableger von „Walker, Texas Ranger". Der raubeinige Law-and-Order-Mann überlässt darin die Hauptrolle seinem früheren Karateschüler Trent Malloy (Jimmy Wlcek, „Magnolien aus Stahl").**

Genau wie sein strenger Ausbilder geht Karate-Experte Trent auf Verbrecherjagd in Dallas – Seite an Seite mit Ex-Detective Carlos Sandoval (Marco Sanchez, „SeaQuest DSV").

Im 90-minütigen Pilotfilm „Die Söhne des Donners" am 3. Januar 02 erschüttern Polizistenmorde die Großstadt.

Text: Rainer Fellmann

Im Fadenkreuz des Verbrechens: Carlos (vorn), Trent und Walker

Detective Sandoval eröffnet mit Trent ein Detektivbüro

Erschütterter Walker: Kollege Trivette wurde angeschossen

Nachwuchstraining: Karate-Champ Trent (Jimmy Wlcek, r.)...

...unterrichtet so wie sein eigener knallharter Lehrer Walker

mit Besinnlichkeit!

Players

Umschulung einmal ganz anders: Trickbetrüger-Trio jobbt fürs FBI.

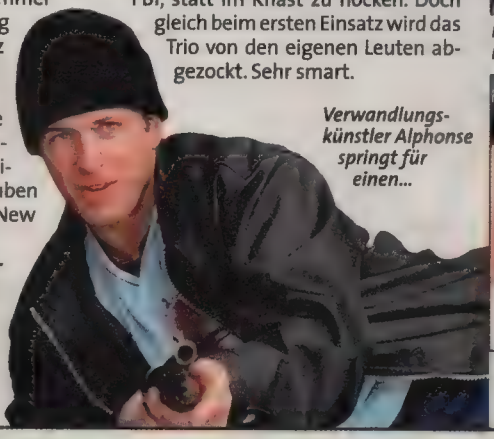
22.55 RTL II **DONNERSTAGS**
PLAYERS
SHOWVIEW: 3-390-241 (3.1.)

Befehlsempfänger? Nein, danke. Ice (M.) muckt gegen seine Chefin auf

HipHop-Star Ice-T hat den Gangsta-Rap erfunden. Mit seiner Hardcore-Band Body Count sorgte er Anfang der 90er Jahre immer wieder für Wirbel. Der Song „Cop Killer" brachte ganz Amerika auf die Palme.

Weniger wütend haben die Leute seine Zweitkarriere als Schauspieler aufgenommen. Obwohl der Rapper seinem Image des bösen Buben treu blieb, in Filmen wie „New Jack City" oder „Trespass".

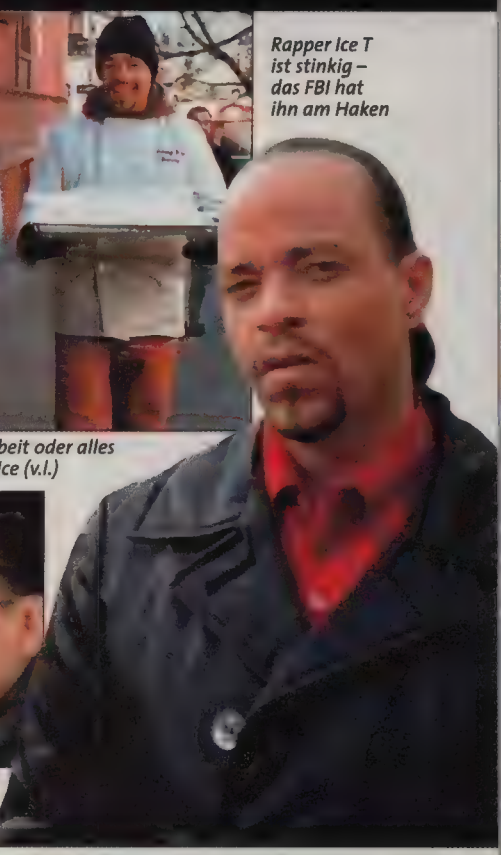
Jetzt geht der Provokateur sogar in Serie. Als Trickbetrüger Isaac „Ice" Gregory zieht er sämtliche Register. Und das ist gut so. Denn Straßenkämpfer Ice, Frauenheld Alphonse (Costas Mandylor) und Computerfreak Charlie (Frank John Hughes) arbeiten fürs FBI, statt im Knast zu hocken. Doch gleich beim ersten Einsatz wird das Trio von den eigenen Leuten abgezockt. Sehr smart.



Verwandlungskünstler Alphonse springt für einen...

Pizzaservice: Trickbetrüger bei der Arbeit oder alles nur Tarnung? Charlie, Alphonse und Ice (v.l.)

...Coup schon mal in Frauenklamotten – zur Verwirrung von Ice



Rapper Ice T ist stinkig – das FBI hat ihn am Haken

Top-Filme des Monats

23./25./26./30.12./1.1.
20.15 RTL
DAS ZEHNTE KÖNIGREICH
SHOWVIEW: 16-633 (23.12.)

Virginia und ihr Vater sind baff: Durch einen Zeitsprung landen sie im Reich der Riesen und Kobolde. Spektakulärer Fantasy-Fünfteiler.

24./25./26.12.
16.15 SAT.1
WINNETOU 1 – 3
SHOWVIEW: 6-563-250 (24.12.)

Beim Bären des Manitu, sie sind es wirklich! Winnetou (Pierre Brice) und Old Shatterhand (Lex Barker) – Bullys große Vorbilder – kämpfen mal wieder für das Gute. Hugh!

DIENSTAG, 25. DEZEMBER
20.15 PRO 7
JIM CARREYS DIE MASKE
SHOWVIEW: 11-125

Feuer frei! Wenn Jim Carrey seine Lachsalven abfeuert, muss man in Deckung gehen. Hier spielt er den Spießer Stanley, der durch eine Holzmaske zum Superman wird.

MITTWOCH, 26. DEZEMBER
22.15 RTL II
FACE/OFF
SHOWVIEW: 2-492-564

Ich bin nicht Cage, ich bin Travolta! Um einen Terror-Anschlag zu verhindern, läuft FBI-Agent Archer mit dem Gesicht seines Gegners herum. Großartige Hongkong-Action.

Die Programm-Highlights im Dezember/Januar

Spielfilme

James Camerons Dark Angel (Pilotfilm Sa, 19. Januar): *Hightech-Kriegerin Max (Jessica Alba) rast vor ihren Erzeugern davon – üblen Wissenschaftlern aus einem Genlabor*

FREITAG, 21. DEZEMBER
20.15 PRO 7
THEM – DIE DEN TOD BRINGEN
SHOWVIEW: 92-860

Der Physiker und Meteorologe Simon Trent (Scott Patterson) beobachtet, wie sich ein Alien durch Luftblitze fortbewegt. Doch keiner glaubt ihm… Beleuchtung und Spezialeffekte sind erste Sahne. Tipp für Sci-Fi-Kenner.

SAMSTAG, 22. DEZEMBER
20.15 PRO 7
STORM
SHOWVIEW: 31-025

Von wegen Stürme sind Naturkatastrophen. Mit dem Gerät „Storm" hegt die US-Regierung ruinöse Absichten. Projektleiter Dr. Young (Luke Perry) will das verhindern.

SONNTAG, 23. DEZEMBER
12.35 PRO 7
HIMALAYA EXTREM – UNTER LAWINEN BEGRABEN
SHOWVIEW: 2-271-762

Joe (Dennis Boutsikaris) schenkt seiner Frau Amy (Markie Post, „Verrückt nach Mary") die lang ersehnte Reise nach Nepal. Doch die Trekking-Tour wird zum Horror-Trip…

MONTAG, 24. DEZEMBER
20.15 RTL
MIDNIGHT RUN
SHOWVIEW: 7-484-182

Kopfgeldjäger Jack Walsh (super: Robert De-Niro) soll im Auftrag eines Kautionsbüros einen flüchtigen Buchhalter ins Gefängnis zurückbringen. Der Spaß blitzt aus allen Winkeln.

MONTAG, 24. DEZEMBER
14.20 PRO 7
ROBBIE, DAS RENTIER
SHOWVIEW: 5-973-927

Preisgekrönt und irre witzig: Rentier Robbie wird von seinen Eltern an den Nordpol geschickt, denn es soll Navigator im Schlittenteam von Santa Claus werden. Animationsfilm im Stil von „Wallace & Gromit".

MONTAG, 24. DEZEMBER
14.25 VOX
TIME BANDITS
SHOWVIEW: 9-533-144

Kevin kriegt eines Nachts Besuch von den „Time Bandits". Die zwergenhaften Wesen sind durch ein Zeitloch geplumpst und vom Weg abgekommen… Schrille Fantasy-Komödie mit John Cleese als Robin Hood!

DIENSTAG, 25. DEZEMBER
9.50 PRO 7
YOUNG INDIANA JONES UND DER ROTE BARON
SHOWVIEW: 2-559-729

Indy schließt sich als Fotograf dem französischen Geheimdienst an und lernt Fliegerbaron Manfred von Richthofen kennen. Solide.

DIENSTAG, 25. DEZEMBER
17.10 ARD
KÄPT'N BLAUBÄR – DER KINOFILM
SHOWVIEW: 9-536-309

Der alte Blaubär spinnt sein Seemannsgarn, dass sich die Masten biegen. Von Batman bis hin zu James Bond hat Kult-Zeichner Walter Moers die Kino-Kiste geplündert. Launig.

MITTWOCH, 26. DEZEMBER
16.40 PRO 7
GREMLINS II – DIE RÜCKKEHR DER KLEINEN MONSTER
SHOWVIEW: 3-782-862

Gremlins sind putzige Pelztierchen – solange sie nicht mit Wasser in Berührung kommen: Dann werden sie zu Mini-Monstern! Diesmal sorgen die Racker für Chaos in New York. Bösartiger Fantasy-Schabernack.

DONNERSTAG, 27. DEZEMBER
20.15 PRO 7
APOKALYPSO – BOMBENSTIMMUNG IN BERLIN
SHOWVIEW: 5-664-331

Vier Stunden vor Jahreswechsel erhält Bombenentschärfer Karl Mroszek (klasse: Armin Rhode) einen Einsatzbefehl. Prosit Neujahr…

Haunted – Haus der Geister (So, 30. Dezember): *Tot oder lebendig? Professor Ash ist auf einer höllisch heißen Geisterstunde*

FREITAG, 28. DEZEMBER
20.15 PRO 7
TASHUNGA – GNADENLOSE VERFOLGUNG
SHOWVIEW: 5-631-003

Goldrausch! McLennon (James Caan) tut alles, um das Edelmetall zu kriegen – rechnet aber nicht mit Christopher Lambert…

SONNTAG, 30. DEZEMBER
17.15 PRO 7
HAUNTED – HAUS DER GEISTER
SHOWVIEW: 2-932-450

Professor Ash (Aidan Quinn) ist Spezialist für Übersinnliches. Auf dem Landsitz dreier Geschwister (darunter Kate Beckinsale, „Pearl Harbor") soll es spuken. Nervenkitzel pur.

MONTAG, 31. DEZEMBER
16.20 SAT.1
ALARM-PROFIS
SHOWVIEW: 704-783

Naivling Tommy Hudler (David Arquette) hat einen neuen Job als Vertreter für Alarmanlagen gefunden. Sein Chef erklärt ihm die Verkaufsmasche: Mach den Leuten richtig Angst, dann klingelt auch die Kasse. Aber muss man deshalb gleich einen Mord begehen? Rabenschwarze Krimi-Komödie.

DIENSTAG, 1. JANUAR
12.05 SAT.1
PIRATEN
SHOWVIEW: 3-498-831

Noch müde von der langen Silvesternacht? Roman Polanskis üppiger Abenteuerfilm „Piraten" ist da der ideale Wachmacher: Der gestandene Seeräuber Captain Red (Paraderolle für den verstorbenen Komiker Walter Matthau) ist scharf auf einen Aztekenschatz.

FREITAG, 4. JANUAR
20.15 VOX
DIGITAL VIRUS
SHOWVIEW: 153-029

Zwei Ärzte (Nick Baldwin, Samantha Carter) bekämpfen in einem Wettlauf mit der Zeit einen tödlichen Computervirus. Ansteckend.

SAMSTAG, 19. JANUAR
22.15 RTL
JAMES CAMERONS DARK ANGEL
SHOWVIEW: 152-529

„Titanic"-Regisseur James Cameron schuf die atemberaubende Sci-Fi-Serie, die ab 22.1. um 20.15 Uhr auf Vox läuft. In den USA Kult.

Storm (Sa, 22. Dezember): *Kann mal einer den Ventilator abstellen? Die Energie für diese Windhose kommt aus der Steckdose...*

Gremlins II (Mi, 26. Dezember): *Warum Geschirr benutzen, wenn man auch aus dem Topf futtern kann. Mini-Monster-Alarm*

Piraten (Di, 1. Januar): *Schatz in Sicht! Piratenkapitän Red (Walter Matthau) wittert fette Beute meilenweit gegen den Wind*

Text: Rainer Fellmann · Fotos: Bongarts (1)

Serie

seaQuest DSV (So, 23. Dezember): *Arztbesuch der futuristischen Art: Captain Bridgers (M.) Crew muss zum „Kiemen-Check"*

18.30 PRO 7
MITTWOCHS
SABRINA... TOTAL VERHEXT
SHOWVIEW: 58-242 (19.12.)

Valentins-Grüße sind normalerweise harmlos – aber nicht bei Sabrina (Melissa Joan Hart). Die sexy Hexe wird davon krank...

11.45 VOX
SAMSTAGS
EIN TRIO ZUM ANBEIßEN
SHOWVIEW: 8-429-483 (22.12.)

Lösch-Alarm! Petes (Richard Ruccolo) erster Einsatz als freiwilliger Feuerwehrmann ist oberpeinlich: Er selbst setzt beim Muffin-Backen den Ofen in Brand. Heißer Spaß.

14.15 RTL
SONNTAGS
SEAQUEST DSV
SHOWVIEW: 98-120 (23.12.)

Tony und Eddie müssen zum Check-up aller „Kiementräger". Die Luft wird schon vorher knapp, denn Eddie kidnappt das Flugzeug.

14.00 SAT.1
SAMSTAGS (NEUE FOLGEN)
V.I.P. – DIE BODYGUARDS
SHOWVIEW: 43-542 (29.12.)

Pamela Anderson alias Vallery Irons nimmt als Kandidatin an einer Abenteuer-Reality-Show teil. Mit vollem Silikon-Einsatz...

20.15 RTL
MITTWOCHS (NEUE FOLGEN)
DOPPELTER EINSATZ
SHOWVIEW: 847-005 (2.1.)

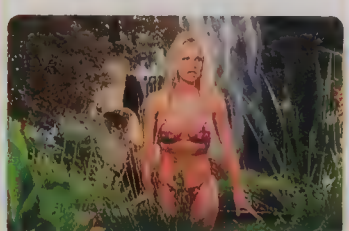
Der Hamburger Kiez – eines der härtesten Milieus Deutschlands. Dort ermittelt das Kommissarinnen-Duo Nikolaidou und Ludwig.

21.15 RTL
DONNERSTAGS (NEUE FOLGEN)
SINAN TOPRAK IST DER UNBESTECHLICHE
SHOWVIEW: 9-716-609 (3.1.)

Ein Tierarzt wird von einem Pferd zu Tode getrampelt. Hauptkommissar Toprak vermutet, dass das Tier als Tatwaffe missbraucht wurde.

14.40 RTL II
MO – FR (NEUE SERIE)
NADIA – DAS GEHEIMNIS DES ZAUBERSTEINS
SHOWVIEW: 9-009-750 (ab 8.1.)

Anime-Serien, wohin man schaut – lang genug gedauert hat's ja... Hier steht die Zirkusartistin Nadia im Mittelpunkt, vor allem aber ihr mysteriöser blauer Zauberstein. Frei nach Jules Verne („20.000 Meilen unter dem Meer").



V.I.P. – Die Bodyguards (So, 29. Dezember): *Egal, was Silikon-Babe Pamela Anderson so treibt – nichts geht ohne Körpereinsatz...*

Fun

Copperfield (Mi, 26. Dezember): *Zaubern, bis der Arzt kommt. Irrwitzige Illusionen sind die Spezialität von David Copperfield*

23.15 PRO 7
DONNERSTAG, 20. DEZEMBER
TRIGGER CHRISTMAS SPECIAL
SHOWVIEW: 283-371

Was das Comedy-Duo Joly und Cadman kurz vorm Fest an Überraschungen präsentiert, haut selbst dem schmucksten Tannenbaum die Dekoration von den Zweigen. Ausgeflippt!

21.15 RTL
SAMSTAG, 22. DEZEMBER (NEU)
DEUTSCHLANDS KLÜGSTE KINDER
SHOWVIEW: 6-122-613

Jauch-Nachwuchs: In der Quizshow treten 24 Jugendliche zum Wissenswettbewerb an.

19.00 VIVA
MONTAG, 24. DEZEMBER
FAST FORWARD
SHOWVIEW: 21-775-453

Das Christkind ist im Anflug. Doch vorher muss Zeit sein, mit Top-Moderatorin Charlotte Roche das Jahr Revue passieren zu lassen.

12.00 MTV
DIENSTAG, 25. DEZEMBER
MTV JAHRESCHARTS
SHOWVIEW: 30-894-941

Wow, ein wahrer Marathon! Zehn Stunden lang (von 12.00 bis 22.00 Uhr) könnt Ihr Eure Lieblingsclips wählen – aber nur online. Die populärsten Titel werden zu den Top 100 zusammengefasst. Moderation: alle VJs.

18.45 SAT.1
MITTWOCH, 26. DEZEMBER
COPPERFIELD
SHOWVIEW: 2-415-688

Taschenspielertricks sind nicht sein Metier. David Copperfield ist ein Meister der Illusion. Hauptteil der Show ist ein kleines Zauberhaus, dessen sich der Magier bedient – für Nummern wie „Verschwinden lassen" und „Durch die Luft fliegen". Sensationell.

15.00 RTL II
SONNTAGS
BRAVO TV
NEUE SENDEZEIT AB 30.12.01!

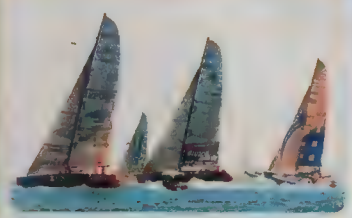
Neue Moderatoren, neues Konzept, neue alte Sendezeit: Ab sofort beliefert Euch BRAVO TV wieder um 15 Uhr mit heißen Glamour-News.

15.30 PRO 7
MO – FR (NEU)
ABSOLUT SCHLEGL
SHOWVIEW: 13-429 (ab 16.1.)

Absolut daneben, absolut keinen Bock, absolut Schlegl. Tobi Schlegls brandneue Personality-Show ist ein schräger Mix aus Talk, Comedy und Late-Night-Show. Und los...

Absolut Schlegl (Mi, 16. Januar): *Bye-bye VIVA! Der 24-jährige Tobi Schlegl hat den Musiksender für seine neue Show verlassen*

Sport



DSF Reportage (So, 30. Dezember): *In 250 Tagen mal eben die Welt umsegeln. Exakt darum geht's beim „Volvo Ocean Race"*

16.00 3SAT
SONNTAG, 23. DEZEMBER
HITEC – DIE REPORTAGE
SHOWVIEW: 9-765-694

Vom ultraleichten Solarmobil bis hin zum Brennstoffzellen-Truck. Auf der Automobilausstellung „Challenge Bibendrum" in Kalifornien werden scharfe Prototypen gezeigt.

12.30 DSF
SONNTAG, 30. DEZEMBER
DSF REPORTAGE
SHOWVIEW: 348-932

In 250 Tagen um die Welt – beim „Volvo Ocean Race" suchen acht Segelboote nach dem perfekten Wind, um den Globus zu umrunden.

12.45 RTL
SONNTAG, 30. DEZEMBER
VIERSCHANZENTOURNEE
SHOWVIEW: 8-534-030

Erster Durchgang des ersten Springens der Vierschanzentournee in Oberstdorf. Voriges Jahr siegte hier souverän der Schwarzwälder Martin Schmitt mit 133 Metern. Rekord!

17.00 VOX
SONNTAG, 30. DEZEMBER
AUTO MOTOR & SPORT TV
SHOWVIEW: 566-382

Moderator Peter Stützer präsentiert das Beste aus den zurückliegenden Sendungen. Darunter den Kult um die Carrera-Bahn. Ja, die Rennbahn ist ein begehrtes Sammlerobjekt.

17.10 ZDF
SONNTAG, 30. DEZEMBER
SPORTREPORTAGE EXTRA
SHOWVIEW: 534-127

Rückblick-Sendungen ohne Ende: Hier geht's um Sieger, Verlierer und Nervenkrieg. Highlights sind die Formel 1, die Tour de France, Tennis und die Fußball-Bundesliga.

13.34 RTL
DIENSTAG, 1. JANUAR
NEUJAHRSSPRINGEN
SHOWVIEW: 54-572-178

Im Vorjahr verlor Martin Schmitt hier seine Führung in der Gesamtwertung. Tagessieger war der Japaner Noriaki Kasai mit 122 Metern.

17.00 DSF
DIENSTAG, 1. JANUAR
DIE LANCE ARMSTRONG STORY
SHOWVIEW: 168-197

Willensstärke ist sein Credo. Der Texaner Lance Armstrong besiegte den Krebs und gewann zweimal die „Tour der Leiden".

Neujahrsspringen (Di, 1. Januar): *Das Sport-Event der Himmelsstürmer findet auf der Olympiaschanze in Garmisch statt*

Computer

Making of Labyrinth (So, 23. Dezember): *Technisch und optisch perfekte Puppen sind das Markenzeichen von Jim Henson*

6.05 ZDF
SONNTAG, 23. DEZEMBER
MAKING OF LABYRINTH
SHOWVIEW: 963-859

www.zdf.de

ZDF tivi blickt hinter die Kulissen der aufwendigen Jim-Henson-Produktion „Labyrinth". Hightech meets Puppenspiel. Mit David Bowie.

12.30 RTL II
SONNTAG, 23. DEZEMBER
GAME FEVER
SHOWVIEW: 326-946

Tipp

www.rtl2.de

Weihnachts-Special. Vorgestellt werden u.a. die Spiele „Battle Realms" und „Empire Earth".

8.55 VOX
SONNTAG, 30. DEZEMBER
BBC EXKLUSIV
SHOWVIEW: 9-501-498

www.vox.de

Mit Computeranimationen lässt die dreiteilige Dokumentationsreihe seltsame Fabelwesen („X-Creatures") entstehen. Monsterspannend.

12.20 RTL II
SONNTAG, 30. DEZEMBER
GAME FEVER
SHOWVIEW: 642-127

www.rtl2.de

Rückblick auf die besten Videospiele des Jahres. Mit dabei: „Commandos 2".

21.00 BR/ALPHA
SAMSTAG, 5. JANUAR (NEU)
INTERNETCOUCH
SHOWVIEW: 707-563

www.br-online.de/

Die „InternetCouch" zeigt, wie Netz und TV zusammenwachsen. Konkurrenz für „NBC GIGA"?

16.00 3SAT
SONNTAG, 13. JANUAR (NEU)
GRENZSPIELE
SHOWVIEW: 9-606-969

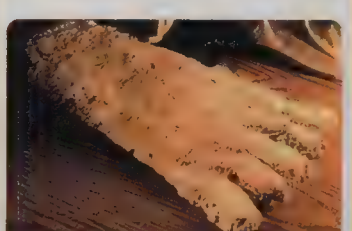
www.3sat.de/grenzspiele.html

Die siebenteilige Doku-Reihe wagt einen aufregenden Blick in die Zukunft. Die Themen kreisen um Technologie und moderne Wissenschaft. Garantiert kein trockener Stoff!

18.30 ZDF
SONNTAG, 20. JANUAR
GRENZSPIELE
SHOWVIEW: 5-709-353

www.3sat.de/grenzspiele.html

Zellen zum Bestellen? Die fast vollständige Entschlüsselung des menschlichen Genoms sorgt für hitzige Debatten. Revolutionär.



BBC Exklusiv (So, 30. Dezember): *Nach den „X-Files" nun also die „X-Creatures". Wildnis-Yeti „Bigfoot" hat Schuhgröße 61!*

Believe in the Light and you will be strong in the Dark.

Bruno Bonnel presents Edward Carnby and Aline Cedrac in an Infogrames Production and a Darkworks Game "Alone in the Dark".
In Assosiation with Spiral House Ltd., Sound by: Miles Soundsystem, Story based on the "Cthulhu-Myth" by H.P. Lovecraft

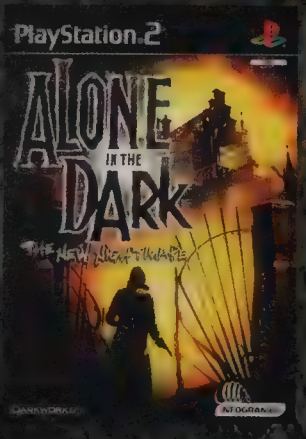
www.aloneinthedark.com

Maniac 7/01 · OPM 7/01 · playPlayStation 6/01 · Players 7/01 · PlayStation2 7/01 · PS Gamer · PSG 6/01 · Bravo

© INFOGRAMES 2001 Alone in the Dark is a trademark of INFOGRAMES, developed by Darkworks. Adapted and converted for the PS2 by Spiral House Ltd. PlayStation® is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Pleiker&Kröger Werbeagentur GmbH

PlayStation 2

"DER BRILLANTE HORROR-SCHOCKER FÜR PS2" OPM 10/01



DARKWORKS

INFOGRAMES

Gemütlich palavern, in netter Runde Abenteuer bestehen oder andere überlisten: Brettspiele sind toll für lange Winterabende.

Spiele ohne Strom

Der Herr der Ringe / Der kleine Hobbit

Lahme Würfel-Laufspiele zum Tolkien-Kult

Spiele zum Film haben's immer schwer: Der Autor ist an eine feste Geschichte gebunden und kann sich nicht frei entfalten. Beim **„Herr der Ringe"**-Brettspiel ist der Versuch voll nach hinten losgegangen. In müder Würfelei bewegen sich bis zu vier Hobbits von Hobbingen bis zum Berg Amon Hen. In jeder Runde muss der, der am weitesten vorne steht, gegen einen Gegner kämpfen. Die Feinde werden auf Karten aufgedeckt. Der Kampf entscheidet sich durch Würfelglück. Wer gut würfelt, kriegt Punkte. Der mit den meisten Punkten gewinnt.

Nach ganz ähnlichem Prinzip verläuft auch das Spiel zum Buch **„Der kleine Hobbit"**. Hier geht es um die Vorgeschichte zum Herrn der Ringe. Hobbit Bilbo soll den Zwergen gegen den raffgierigen Drachen Smaug helfen. Jeder Spieler schlüpft in Bilbos Rolle und würfelt seine Figur über den Weg zum Drachenfels. Ereignisfelder bestimmen, ob Du kämpfen oder rätseln musst. Zauberkarten helfen Dir über den Weg. Fans erkennen die Ereignisse aus dem Buch und freuen sich an der Story. Dein Hirn für strategisches Denken brauchst Du allerdings nicht. Allein der Würfel entscheidet, wer gewinnt.

Fazit: Wenig prickelnde Würfel-Laufspiele ohne Tiefgang. Nur für Fans und Brettspiele-Einsteiger.

Macher: Kosmos Verlag. Für 3-4 Spieler (Hobbit: 2-6) ab 8 Jahren. Spieldauer je ca. 60 Minuten. Preis: je ca. 25 Euro (50 Mark)

Fauler Zauber: Auch Fiesling Saruman kann die Spiele zum Film nicht retten

Text: Christiane Strobel · Fotos: Michael Kayser

San Marco

Gute Mischung aus Strategie und Glück mit einer Prise Hinterlist

Machtkampf in Venedig. Du versuchst mit Deinen Mannen Einfluss in den Provinzen zu erlangen. Das wollen die anderen natürlich auch. Hier geht's um Brückenbauen, taktisches Verschieben von Männchen und ein bisschen Kartenglück. Denn Karten bestimmen Deine Aktionsmöglichkeiten. Gemein: ein Spieler muss dem anderen Karten zur Auswahl legen.

Fazit: Kurzweiliges Taktikspiel. Teils schwer, den Überblick zu behalten.

Macher: Ravensburger. Für 3-4 Spieler ab 10 Jahre. Dauer ca. 75 Min. Preis: ca. 28 Euro (55 Mark)

Mit Aktionskarten setzt Du Leute ein, baust Brücken und verbannst Feinde

Zapp Zerapp

Würfeln, Laufen und Rauswerfen für Leute mit guten Ohren

Sind im Zauberfass fünf, sechs oder gar 13 Kügelchen versteckt? Nur wer den richtigen Riecher im Ohr hat, kann gewinnen. Du würfelst. Alle Spieler greifen gleichzeitig nach den Fässern auf dem Spielplan und schütteln sie. Du musst eins finden, das gleich viel oder weniger Kügelchen enthält, als gewürfelt wurde. Dann darfst Du vorrücken. Der Rest ist wie „Mensch ärgere Dich nicht".

Fazit: Geht schnell, macht Laune, ist vor allem für jüngere Spieler geeignet.

Macher: Zoch Verlag. Für 2-4 Spieler ab 7 Jahre. Dauer ca. 30 Minuten. Preis: ca. 30 Euro (60 Mark)

Wer richtig im Gehör hat, wie viele Kügelchen in einem Fass sind, darf vor

Legolas (l.) und Aragorn begleiten Frodo im Kampf gegen das Böse

Carcassonne

Geniales Legespiel für Taktiker und solche, die es werden wollen

Ein geniales Spiel muss einfach sein, trotzdem viel Tiefgang haben und am besten noch wenig kosten. All das bietet „Carcassonne". Aus Kärtchen baut Ihr reihum eine Landschaft zusammen. Sie besteht aus Städten, Klöstern, Straßen und Wiesen. Wer geschickt Gebiete mit seinen Figuren besetzt, bekommt Punkte. Schnell entstehen Bündnisse, trickreiche Hintertürchen und nettes Palaver. **Fazit: Unterhaltsamer Spielspaß auf höchstem Niveau.**

Macher: Hans im Glück Verlag. Für 2-5 Spieler ab 10 Jahre. Dauer ca. 60 Min. Preis: ca. 15 Euro (30 Mark)

Erweiterungen zu den Regeln von „Carcassonne" gibt's auf www.hans-im-glueck.de

Medina

Strategisches Bauspiel mit leichten Regeln und viel Raffinesse

Nur noch die Stadtmauer ist von der alten arabischen Stadt erhalten. Ihr baut das Gewimmel aus Türmen und Gassen wieder auf. Jeder Spieler versucht, möglichst einflussreiche Gebiete zu besetzen und Paläste für sich einzunehmen. Dabei muss man den richtigen Zeitpunkt abwägen und kann prima andere ärgern.

Fazit: Erfordert Strategie und ein bisschen Glück und macht viel Spaß.

Macher: Hans im Glück Verlag. Für 3-4 Spieler ab 10 Jahre. Spieldauer ca. 60 Minuten. Preis: ca. 30 Euro (60 Mark)

Sehr schöne Ausstattung: „Medina" besteht aus vielen farbigen Holzklötzchen

Die neuen Entdecker

Packendes Spiel für Strategie-Fans, die gerne längere Runden spielen

Auf zu neuen Ufern! Jeder Spieler versucht, neue Inseln zu erobern. Du fährst mit dem Entdeckerschiff, ziehst Gebietsplättchen und legst sie an. So entsteht ein Gewimmel aus Wasser-, Land- und Seewegen. Du setzt Kundschafter ein, baust Siedlungen und eroberst Naturschätze. Das komplexe Strategiespiel von „Siedler"-Autor Teuber ist ein bisschen wie „Die Siedler von Catan" und „Carcassonne" auf einmal. **Fazit: Spannendes Strategiespiel für Brettspiele-Profis.**

Macher: Kosmos Verlag. Für 2-4 Spieler ab 10 Jahre. Dauer ca. 90 Minuten. Preis: ca. 30 Euro (60 Mark)

Für den riesigen Spielplan braucht man einen großen Tisch – oder Boden

MAD-logo: (c) 2001 E.C. Publ., Ruthe Report: (c) 2001 Ruthe & Dino entertainment AG. All rights reserved.

Witze

Werbung mal anders

Anzeige eines Versicherungsbüros: „Vorgestern versicherten wir einen Ehemann, gestern brach er sich im Auto das Genick, heute zahlten wir seiner Witwe 100.000 Mark aus. Handeln Sie schnell, schon morgen können Sie die Glückliche sein!"

Japanische Wertarbeit

Ein Europäer und ein Japaner streiten sich. Nach einiger Zeit verlieren beide die Beherrschung und werden handgreiflich. Zack – auf einmal liegt der Europäer auf dem Boden! „Was war denn das?", fragt er seinen Gegner erstaunt. „Das kommt aus meiner Heimat, das war Karate."

Sie raufen weiter, nach ein paar Sekunden liegt der Europäer wieder auf dem Boden. „Das kommt auch aus meiner Heimat, das war Judo", sagt der Japaner. Sie raufen weiter, auf einmal liegt der Japaner auf dem Boden. „Hoppla, was war denn das?" fragt er verdutzt. „Das kommt auch aus deiner Heimat", antwortet der Europäer, „das war der Wagenheber von Toyota."

Der gewisse Unterschied

Was unterscheidet einen Marienkäfer vom 1. FC Nürnberg? Der Marienkäfer hat entschieden mehr Punkte!

Achterbahn für Jesus

Fritzchen lässt einen Rosenkranz um seinen Finger kreisen. Der Pfarrer erwischt ihn dabei und sagt: „Aber Fritzchen, das sind doch alles kleine Jesulein!" Nachdem der Pfarrer weg ist, nimmt Fritzchen wieder den Rosenkranz und ruft: „ Haltet euch fest, Jungs, es geht wieder rund!"

Pressefreiheit

Bundeskanzler Schröder macht einen Besuch auf einem Bauernhof und lädt dazu auch die Presse ein. Ein Fotograf knipst ihn im Schweinestall.

Schröder warnt den Fotografen: „Dass ihr mir aber nicht so dummes Zeug unter das Bild schreibt wie ‚Schröder und die Schweine' oder so." – „Nein nein, das geht schon klar", beruhigt ihn der Fotograf. Am nächsten Tag ist das Bild in der Zeitung und darunter zu lesen: „Schröder (3. v. l.)".

Was ist wohl schlimmer?

Zwei Computerfreaks diskutieren über das neue Windows XP von Microsoft. Der eine erzählt: „Ich habe etwas Fürchterliches über das neue Betriebssystem gehört: Wenn man die Windows-XP-CD-ROM rückwärts abspielt, ertönt satanische Musik!"

Da lacht der andere und meint: „Das ist ja noch gar nichts! Stell Dir vor: Wenn man die CD-ROM vorwärts laufen lässt, wird Windows installiert!"

Nur nicht hetzen!

Der Feuerwehrhauptmann schlendert mit den Händen in den Hosentaschen in den Bereitschaftsraum hinein. Er trinkt genüsslich seinen Kaffee und sagt nach einer halben Stunde zu den Kameraden: „So, jetzt macht euch mal schon langsam fertig für einen Einsatz. Das Finanzamt brennt."

Oh, du Geizige...

Ein Mercedes-Mitarbeiter, ein IBM-Mitarbeiter und ein Telekom-Mitarbeiter unterhalten sich über ihr Weihnachtsgeld.

Der Mann von Mercedes erzählt: „Von meinem Weihnachtsgeld habe ich meiner Frau einen Kleinwagen gekauft und den Rest in Aktien angelegt". Der IBM-Mitarbeiter trumpft auf: „Ich bin mit meiner Familie in den Urlaub gefahren, und den Rest stecke ich in unsere Hausrenovierung".

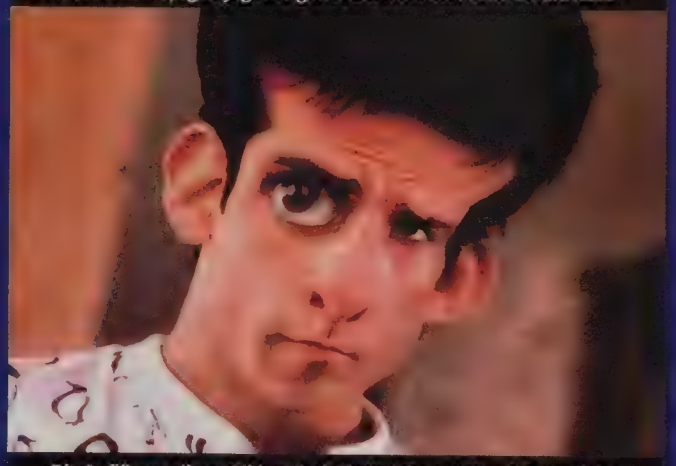
„Und was hast du mit deinem Weihnachtsgeld gemacht?" fragen sie schließlich den Telekom-Angestellten. „Ich habe mir einen Pullover gekauft". – „Und der Rest???" – „Den Rest hat meine Mutter draufgelegt."

Kunstbanause

In einer Kunstausstellung: „Das Porträt kommt mir bekannt vor. Hing es nicht im Schloss Neuschwanstein?" – „Richtig, mein Herr, es ist von dort." – „Ah natürlich, jetzt seh' ich's auch: ein echter Dort!"

Voll schräg!

Trotz Riesenkopf kein Grips: In seinem neuen Kinofilm spielt er ein hirnloses Model, das als Kopfgeldjäger angeheuert wird. Von wem ist die Rede?



Die Auflösung dieses Bilderrätsels findest Du auf der nächsten Seite

Kein Boxenstopp!

Michael Schumacher und Eddie Irvine zelten in Indien. Nachts wacht Irvine durch laute Geräusche auf. Als er aus dem Zelt lugt, sieht er, dass Schumi wie verrückt ums Zelt rennt, verfolgt von einem Tiger. Irvine schreit: „Schneller, der Tiger holt dich gleich ein!" – Darauf Schumi atemlos: „Macht nix, ich hab' drei Runden Vorsprung."

Deutsche Plätzchen

Ein Ami sitzt im Münchner Hofbräuhaus. Er trinkt Bier und kaut dabei die Filzuntersetzer. „Hat's geschmeckt?" fragt der Ober hinterher höflich. „Very well. Bier gut, aber Kekse sehr zäh!"

Petri Heil!

Zwei blonde Typen gehen angeln. Sie mieten ein Boot und haben einen besonders dicken Fang. Der eine rät dem anderen: „Die Stelle müssen wir unbedingt markieren!" Daraufhin malt der andere ein Kreuz in den Bootsboden. Da sagt der erste: „Das bringt nichts. Das nächste Mal kriegen wir bestimmt ein anderes Boot!"

Daneben gegriffen

In der Warteschlange an der Bushaltestelle steht eine junge hübsche Dame in einem knallengen Leder-Minirock. Als der Bus kommt und sie an der Reihe mit Einsteigen ist, merkt sie, dass sie wegen ihres engen Minirocks nicht mal auf die erste Stufe kommt. Wie peinlich!

Also greift sie hinter sich, um den Reißverschluss am Rock etwas zu öffnen und so mehr Beinfreiheit zu bekommen. Leider reicht das aber noch nicht aus. Also greift sie wieder hinter sich, um den Reißverschluss noch weiter zu öffnen, muss aber feststellen, dass das immer noch nicht reicht.

Die junge Dame läuft knallrot an und zerrt zum dritten Mal am Reißverschluss – vergebens. Der Rock bleibt zu eng und die erste Stufe unerreichbar.

Da packt sie plötzlich der Mann direkt hinter ihr an der Hüfte und hebt sie grinsend in den Bus. Empört dreht sie sich um: „Wie können Sie es wagen, mich anzufassen?! Ich weiß ja nicht mal, wer Sie sind!" Darauf er: „Nun, nachdem Sie jetzt dreimal meine Hose geöffnet haben, dachte ich, wir wären Freunde."

Such sieben Fehler!

In Ubi Softs „Battle Realm" brauchst Du taktisches Gespür beim Führen der Clans. In eines der Bilder wurden sieben Unterschiede reingeschmuggelt. Findest Du sie?

Sieh auf der nächsten Seite nach, ob Du alle Fehler gefunden hast!

Auswahl: Lisa Brack · Comic: Rolf Boyke

LESERBRIEFE

Leserdiskussion

Internet – Das Beste seit Erfindung des Fernsehers?

In der SCREENFUN 12/01 fragten wir nach Eurer Meinung zum Thema Internet. Im folgenden eine kleine Auswahl aus Euren zahlreichen Antworten. Vielen Dank für die große Zuschriften-Flut!

Meine Meinung zum Internet ist: Ich selbst mache megaviel im Internet. Man kann sehr viel erforschen, zum Beispiel Webseiten bauen, Sachen für die Schule suchen, mit Freunden chatten, hacken, Musik und Software downloaden, E-Mails, SMSe und Faxe schreiben usw. Viele wissen aber nicht, was sie alles mit dem schönen Internet anfangen sollen! Sie können nur E-Mails schreiben und auf Websiten surfen, aber weiter dann auch nicht! Man müsste das Internet für Einsteiger interessanter machen!
Manuel (13), per E-Mail

Zum Thema Internet kann ich nur so viel sagen: viel zu teuer und oft viel zu langsam. Als Besitzer eines 33k-Modems kann ich mit Downloads aus dem Web nichts anfangen. Auch E-Mails interessieren mich nicht, da sind Briefe wesentlich persönlicher.
Sören (15), per Brief

Das Internet ist absolut die genialste Sache seit Erfindung des Fernsehers. Für mich toppt das Web sogar noch die Glotze. Wo sonst kann man auf so vielfältige Weise Datenaustausch vornehmen oder sich mit seinen Freuden unterhalten.
Johann (16), per E-Mail

Das Web hat genau die richtige Mischung aus Spaß und Fortbildung. Ohne Internet möchte ich nicht mehr leben! Ich kann mir gar nicht mehr vorstellen, meine Referate ohne Web zu schreiben. Da können Bücher nicht mehr mithalten. Flatrate forever.
Lukas (17), per E-Mail

Hotline eiskalt?

Bonjour SCREENFUN,
warum ist bei Euch eigentlich immer das Hotline-Telefon besetzt? Pennt Ihr den ganzen Tag oder befindet sich bei Euch in der Redaktion nur eine Klingelbox?
Lutz, per E-Mail

Buenos Dias Lutz,
hä was? Gähn! Ah, ertappt! Unser Held der Hotline hat schon wieder die ganze Nacht durchgezockt. Deshalb kann es vorkommen, dass er hin und wieder in einen Dornröschenschlaf fällt und von Cheats und Xplodercodes träumt. Darum: Nur ganz leise klingeln! Oder Du rufst nach 16 Uhr an, da ist mit Sicherheit nicht belegt, sondern nur der Anrufbeantworter eingeschaltet...

Spaß beiseite: Unsere Hotline macht ihrem Namen alle Ehre. Es rufen so viele Leute an, dass die Drähte durchglühen und man es einfach öfter probieren muss. Ruf darum nur in wirklich dringenden Fällen an. Ansonsten schreib uns am besten eine Karte oder E-Mail. Brauchst Du dringend Cheats, ist unser Faxabruf einsame Spitze.

Zensur pur!

Hallo SCREENFUN,
ich weiß nicht, warum ich mich gerade an Euch wende, aber ich kann diese ewige Zerstückelung von Games und Filmmaterial nicht mehr sehen! Die BPjS indiziert Spiele mit dem Grund, sie seien zu blutig oder zu brutal. Genauso macht es die FSK mit Filmen. Begreifen denn diese Leute wirklich nicht, dass Zensur, Verbot und Indizierung den Großteil des anscheinend ungeeigneten Publikums „geil" auf Originale macht?
Altersfreigaben sind – nett gesagt – für 90% des jugendlichen Publikums purer Schwachsinn. Entweder man kennt den Verkäufer in einem Geschäft, hat ältere Freunde oder sonstige Beziehungen. Bitte teilt mir Eure Meinung zu diesem Thema mit.
Fabian, per E-Mail

Lieber Fabian,
die „Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften", kurz BPjS, ist wirklich ein Reizthema für viele SCREENFUN-Leser. Klar, manche Spiele sind unnötig brutal, und der Gesetzgeber möchte mit dieser Institution ja nicht die persönliche Freiheit beschneiden, sondern die „Jugend schützen" – wie es so schön heißt. Doch leider bekommt man manchmal den Eindruck, die BPjS-ler haben genausoviel Ahnung vom Gamen wie unser „Kaiser Franz" vom Synchronschwimmen...

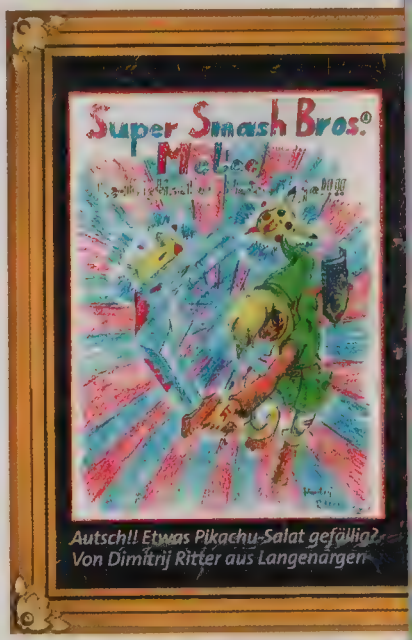
Hoffen wir mal, dass früher oder später ein frischer Wind in die Bürokratie weht, damit leidenschaftliche 3D-Shooter- und Actionfans nicht mehr auf Importe ihrer Lieblinge aus dem Ausland angewiesen sind.

Screenshot-Spaß

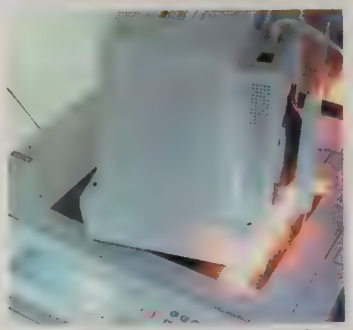
Hallo SCREENFUNler,
wie macht Ihr eigentlich Screenshots von bewegten Bildern? Wenn ich einen Schnappschuss mit „Paint Shop Pro" knipsen will, klappt das nur bei Standbildern.
Timo (16) aus Ravensburg

Hi Timo,
Screenshots sind unser ganz großes Geheimnis. Aber ausnahmsweise gewähren wir einen Blick hinter die Kulissen (siehe Bild). Leider ist die Prozedur brutal anstrengend – schließlich wiegt ein Monitor doch einiges...

Naja, okay, manchmal benutzen wir für PC-Shots auch das Tool „Hypersnap" (Testversion bei *www.hyperionics.com*) Bei Schnappschüssen aus Konsolengames tut es eine Grafikkarte mit einem TV-In-Port, etwa eine GeForce von Nvidia. Das schont den Rücken!



Autsch!! Etwas Pikachu-Salat gefällig? Von Dimitrij Ritter aus Langenargen



Voll erwischt! Das geheime Screenshot-Labor der SCREENFUN-Redaktion

Etwas Kritik?

Wir wollten Euch dringend mitteilen, dass Eure Zeitschrift der letzte Schrott ist. Die tolle CD kann Euch auch nicht retten. Die Berichte sind uninteressant und parteiisch. Ihr werdet doch von Sony bestochen, oder? Wie viel zahlen sie Euch pro Spieletest?
Mathias aus Hennef

Hallo Mathias,
logo werden wir von Sony gesponsert. Unser Chefredakteur fährt einen Ferrari, und der Rest wird „nur" mit einem Porsche abgespeist. Alle Kenn-

AUFLÖSUNG

von Fun-Seite 187

Total cool: Der Lüfter

WIR FÜR EUCH

Die SCREENFUN-Crew bietet Euch einen umfassenden Service für alles, was am Rand Eures Spaß liegt!

So könnt Ihr z.B. Artikel kritik, Postkarten und E-Mails schicken und uns anrufen. Sagt uns, wenn Ihr Vorschläge und Anregungen habt – Eure Meinung ist uns wichtig, um ein top Heft zu machen!

Fragt uns auch, wenn Ihr etwas über Spiele oder Soft- und Hardware wissen wollt. Das Team von SCREENFUN-Lesern beantwortet alle Eure Briefe und E-Mails! Für jede Antwort stecken wir Euch als Dankeschön eine Postkarte zum Sammeln hinein!

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Leserpost
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Oder natürlich per E-Mail an: leserpost@screenfun.de

WENN DU

NUTZ DIE TRIX PER FAX!

Strategien, Cheats und Lösungen – für fast alle Spiele – für jedes System – an jedem Tag der Woche – und um die Uhr!

Unter der großen Telefonnummer erhältst Du Zugang zu der Gesamtheit aller abrufbaren TRIX PER FAX. Ein Abruf kostet z.B. DM 1 (ca. 0,51 €) pro Minute. Du brauchst dafür das Tastentelefon. Deine Eltern

(0190) 499 377

SCREEN-GALERIE

Die Frisur hält, dank Wettertaft. Gemalt von Yan Tsang aus Alsbach

Die Bananen-Bazooka lässt Croc alt aussehen. Gezeichnet von Ercan aus Bergheim.

Zahnfleischbluten? Für die Grinsekatze kein Problem. Von Christina Schauß

Das könnt Ihr auch?

Dann schickt uns Eure selbst gezeichneten oder gerenderten Bilder. Die gelungensten erhalten ein Plätzchen in der Screen-Galerie. Schreibt an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Leserpost
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

zeichen fangen mit SO-NY an, um auch den Wiedererkennungswert zu gewährleisten. Unser Luxus-Penthouse mit Yogaraum und persönlichem Karatelehrer kann sich auch sehen lassen. Und erst die geschmackvolle Mahagoni-Einrichtung – ein Traum! Dazu essen wir täglich Sushi!

Schön wär's! Aber tatsächlich sind wir ganz normale leidenschaftliche Redakteure, die versuchen, so genau und objektiv wie möglich über Spiele zu berichten. Dass Sony oft, aber nicht immer, gute Spiele vertreibt, ist nun mal Tatsache. Bevor wir's vergessen: Danke für Dein Lob über unsere Heft-CD!

An alle SCREENFUN-Jünger,
sollte es dort draußen PC-Profis geben oder solche, die es werden wollen, dann wendet Euch an Josef. Ihr solltet fit in HTML-Programmierung sein sowie Ahnung von Datenbanken, Grafik und Design haben. Und natürlich Lust an Spieletests! Wer Interesse hat, wendet sich bitte direkt an:

Josef Fröhle jun., Bergstr. 61, 49451 Holdorf. Oder schreibt eine E-Mail an *Power-Info@web.de*

Talente gesucht!

Hallo, liebe Leser der SCREENFUN! Ich suche noch Mitarbeiter für mein Internet-Projekt. Es soll eine Cheat-Game-Seite werden. Hauptsächlich wird die Seite mit Cheats, Patches, Komplettlösungen, Downloads und vielem mehr vollgepackt. Zur Zeit ist eine vorläufige Page unter www.powercheat.de online. Mit der Bezahlung sieht es leider Essig aus. Alle Spielwütigen ab 15 Jahre sind aufgerufen, mir zu schreiben.
Josef aus Holdorf

Die Jackpot-Gewinner

Herzlichen Glückwunsch!

Hier findet Ihr die Namen aller Gewinner beim Jubiläums-Jackpot in Heft 11/01. Das SCREENFUN-Team wünscht Euch viel Spaß mit Euren Gewinnen. Auch zum Jahreswechsel ist der Jackpot prall voll: Seht auf die Seiten 192 bis 194.

Stichwort „Age"
je 1 „Age of Empires"-Collector's Edition
Fabian Bach, Berkach · Martin Bayer, Nettetal · Michael Blum, Malching · David Bott, Bischofsheim · Franziska Krakau, Rostock

Stichwort „Box"
je 1 „Buffy" DVD- bzw. VHS-Box
Dirk Frenzel, Hannover · Carmen Schweder, Düsseldorf

Stichwort „Brush"
1 „GT3"-Pack mit Airbrush-PS2, Spiel, Lenkrad und Lösungsbuch
Alexander Fischer, Dresden

je 1 „GT3" Lösungsbuch
Tim Forgber, Freising · Kerstin Hofmann, Neukirchen-Vluyn · Enno Hollstein, Bremen · Philipp Jauernig, Wörth · Patrick Lampe, Wolfenbüttel · Markus Langbrandner, München · David Liesenfeld, Dudenroth · Florian Matzen, Langenhorn · Lowis Möller, Halstenbek · Jörn Oppenhäuser, Sonsbeck · Stefan Prohaska, Neustrelitz · Klaus-Dieter Schäfer, Fritzlar · Konstantin Schönemann, Wennigsen · Alexander Speth, Friedrichshafen · Christian Weltsch, Türkenfeld

Stichwort „Charts"
1 Jahres-Spiele-Abo mit 12 Spielen eigener Wahl
Hendrik Paul, Hildesheim

Stichwort „Cheeez"
1000 „cheeez!-Packs"
Alle Gewinner werden von uns benachrichtigt.

Stichwort „Fantasy"
1 „Final-Fantasy"-US-Paket
Carina Ates, Hünxe

Stichwort „Flat"
1 LCD-Monitor LM500 von AOC
Pascal Lessel, Saarwelling

Stichwort „Link"
je 1 „Zelda"-Limited-Edition-Box
Sven Diderich, Colmar-Berg · Dennis Gerwers, Oberhausen · Oliver Lehmann, Leipzig · Tim Schubert, Denkendorf · Clara Wegertseder, Chemnitz

Stichwort „Lego"
je 1 Baukasten „Lego Robotics Invention 2.0"
Michael Müller, Balingen · Saskia Schneider, Dortmund · Kevin Kurk, Selm

Stichwort „Mad"
je 1 „Mad"-Jahresabo und Spion
Florian Bahner, München · Florian Baranowski, Bottrop · Max Freudenberg, Cölbe · Jeremy Gedeon, Hanau · Katharin Höke, Brakel-Bellersen · Birgit Klink, Göppingen · Kathrin Schultz, Neubrandenburg · Simon Schumacher, Niederstotzingen · Gudrun Segerdiek-Wulf, Klein Rönnau · Samuel Trapp, München

Stichwort „MP3"
1 MP3-Player „Rio PMP300"
Serge Ilin, Hessisch Lichtenau

Stichwort „Palm"
je 1 Handheld „Palm m105"
Xin Chen, München · Robert Hantschel, Neureichenau

Stichwort „Rack"
1 Internet-fähiges Dreamcast-Rack
Markus Pellot, Wertingen

Stichwort „Radio"
1 Bose Wave Radio/CD
Anett Belger, Berlin

Stichwort „Red"
je 1 PS2-Spiel „Ring of Red" und T-Shirt
Dirk Markewitz, Haltern · Adrian Scholz, Berlin · Alexander Vorwerk, Hamm

Stichwort „Sammelkarte"
222 „Ned Flanders"-Kartendecks
Alle Gewinner werden von uns benachrichtigt.

Stichwort „Schumi"
je 1 „Blaze Schumacher GTR Wheel"
Jan-Niklas Barber, Ingelheim · Dieter Lutzner, Augsburg · Andreas Triendl, Ranggen

Stichwort „Skate"
1 Skateboard + Schützer
Matthias Stahl, Sandhausen

Stichwort „Teens"
je 1 „Twinners"-Gutschein im Wert von 200 DM
Roman Dannecker, Stuttgart · Alexander Dietlinger, München · Claus Hammerschmid, Köln · Toni Koch, Sangertshausen · Kim-Sarah Limbeck, Essen · Christian Ott, Altenstadt · Sebastian Pfeifer, Wandlitz · Stefan Wemmert, Neu-münster · Markus Wolf, Uchte · Florian Zaharanski, Leutkirch

Stichwort „Webcharts"
je 1 New Yorker „Boogy"-Board
Aljoscha Baum, Lübeck · Sven Gemke, Bad Driburg · Steffen Hurka, Neu-Ulm · Dominik Meier, Umkirchen · Reiner Schmitt, Oestrich-Winkel

Die Qual der Wahl

Liebes SCREENFUN-Team, wir sind zwei Geschwister, 13 und 16 Jahre alt. Wir wollen uns eine coole Spielekonsole kaufen, aber nicht irgendeine, sondern die beste. Dazu benötigen wir Euren Rat. Also: Was ist die beste Konsole?
Jöri und Andrea aus der Schweiz

Grüetzi, Ihr beiden,
die Frage zu beantworten ist gar nicht so einfach. Wenn Ihr es eilig habt und es Euch hauptsächlich um ein breites Spieleangebot geht, dann hat eindeutig die PS2 die Nase vorn. Sonys Zauberkasten kann Dutzende von Top-Games anbieten, teilweise sogar exklusiv wie das kommende „Final Fantasy X". Die Xbox dagegen besticht durch ihre unglaubliche Grafik, jedoch ist der Startpreis ganz schön hoch.

Der neue Gamecube von Nintendo ist für Euch bestimmt auch sehr spannend. Er kostet wahrscheinlich rund 500 Mark und wäre dann ab Frühjahr 2002 die günstigste neue Konsole. Alle Details erfahrt Ihr in unserem Bericht über Xbox und Gamecube ab Seite 6.

NICHT MEHR WEITERKOMMST...

SCHREIB UNS!

Kreuzworträtsel, Lösungen und Cheats benötigt? Da wirst Du auf einer Postkarte sicherlich anfordern. Schreib Deine Postkarte mit Altersangabe an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Trix per Post
Postfach 200221
80002 München

Die gewünschte Lösung wird Dir binnen zwei Wochen zugeschickt. Fordere bitte pro Postkarte nicht mehr als drei Lösungen an!

RUF DIE HOTLINE AN!

Täglich von Montag bis Freitag außer [illegible] zwischen 13:00 und [illegible] Uhr sind wir für Dich unter folgender Rufnummer erreichbar:

(089) 67 86 74 60

Wenn Du zum Beispiel die Hotline [illegible] benutzt, kostet Dich dieser Anruf maximal 82 Pfennig (circa 42 Cent) pro Minute aus Festnetzen in München (ohne Gewähr).

WENN DU WAS VERPASST...

HEFTE

Du kannst jede einzelne SCREENFUN nachbestellen, sobald sie einen Monat vom Markt ist. Du bekommst sie zusammen mit der Rechnung von der Post zugestellt. Ruf bei dieser Adresse an oder schreib ein Fax mit Deinem Wunsch an:

Pressevertrieb Nord
Schnackenburgallee 11
22525 Hamburg
Tel.: (040) 85 36 91 40
Fax: (040) 85 36 91 41

Die kannst auch online bestellen unter:
www.einzelheft.pvn.de

POSTER & GIMMICKS

Du benötigst noch ein Poster, einen Bus oder ein anderes Gimmick?

Wenn Du uns einen an Dich selbst adressierten und mit 3 Mark frankierten DIN-A4-Umschlag schickst, erhältst Du Deinen Poster, Kurs oder anderes Extra, solange der Vorrat reicht! Eine Liste aller verfügbaren Extras gibt's im Zweifelsfall unter [illegible] Schreib an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Bestellwunsch
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Text: Markus Gebhardt · Illustration: Rolf Boyke

BRAVO SCREENFUN HIGHLIGHTS

Die rappelvolle Heft-CD in SCREENFUN 2/02 bringt jede Menge Leben in Deinen PC!

Das gibt's auf CD:

Spiele
Zwei Vollversionen (siehe rechts) und weitere Spiele erfreuen das Zockerherz.

Demos
Teste sie selbst aus: Spielbare Demo-Versionen aktueller Spielehits bringen Spaß!

Videos
Mehr als nur Bilder: Videos zeigen neue Konsolen- und PC-Spiele in voller Action.

Handy
Kostenlose Sounds und Utilities helfen beim Tuning und Styling Deines Handys.

Internet
Notwendige und hilfreiche Programme sowie ein Übersetzungstool für Surfer.

Specials
Hier findest Du alle Extras, die keine eigene Rubrik besitzen, etwa Zusatzlevels.

Patches
Wenn PC-Spiele nicht so glatt laufen, wie sie sollen, hilft oft ein passendes Patch.

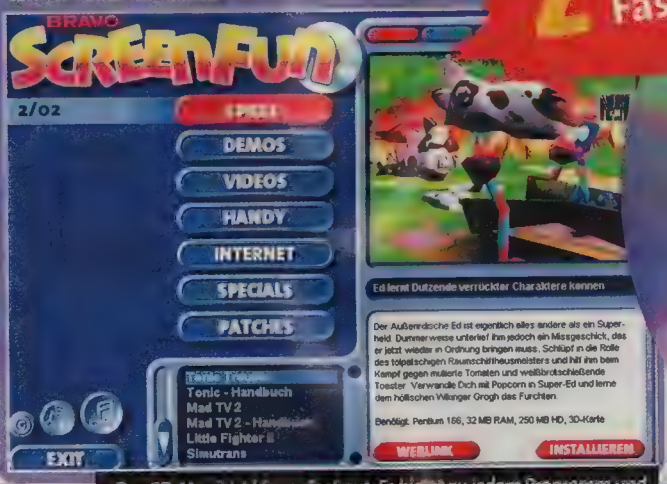
2 Vollversionen: „Tonic Trouble" und „Mad TV 2"

Mit „Tonic Trouble" erhältst Du eines der wenigen erstklassigen PC-Jump&Runs. Schlüpf in die lila Haut des tollpatschigen Aliens Ed und kämpfe in zwölf riesigen 3D-Welten gegen durchgeknalltes Gemüse und wütende Toaster

In „Mad TV 2" übernimmst Du die Leitung eines Fernsehsenders, produzierst oder kaufst Filme und Serien und sorgst für bahnbrechende Einschaltquoten. Spaßig und komplex!

Heft plus CD mit 2 Vollversionen
Fast geschenkt!

Das CD-Menü

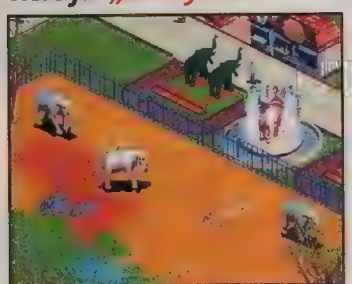


Das CD-Menü ist klar aufgebaut. Es bietet zu jedem Programm und jeder Datei ein bis fünf Bilder und einen kurzen Erklärungstext

Raumschiff-Hausmeister Ed tappt von einem Fettnäpfchen ins nächste

Freu Dich unter anderem auf...

Tiere für „Zoo Tycoon"



Ob Berglöwe, Bongo oder Yeti, mit diesen und weiteren neuen Kuscheltieren lockst Du garantiert jede Menge Besucher an

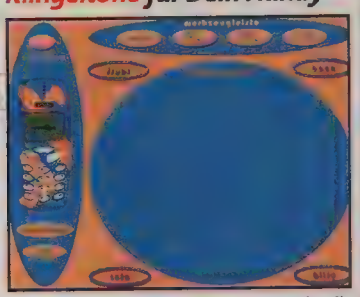
Viele tolle Spiele

Zum Beispiel „Little Fighter II", ein ausgereifter Fight-Spaß für bis zu acht Spieler an einem Rechner oder übers Netzwerk

Next-Generation-Videos

Exklusive Videos zeigen Dir die grafische Brillanz der heißesten 128-Bit-Spiele für Gamecube, Xbox und Playstation 2

Klingeltöne für Dein Handy



Mit Editoren entwirfst Du geschmackvolle Oberschalen und außergewöhnliche Logos. Prima Sounds gibt's kostenlos dazu

IM NÄCHSTEN HEFT

UEFA CL 2001/2002

Der Kicker für PC und PS2 glänzt mit allen Daten der aktuellen Champions League

Black & White: Creature Isle

Die Erweiterungs-CD soll noch besser als das Hauptprogramm sein! Auf einer Insel ausgesetzt, muss sich Dein Monster vielen Prüfungen stellen

Die Monster AG: Schreckens-Insel

Das Spiel zum US-Kassenknüller: Monster Sulley (r.) schockt Kinder und sammelt ihre Schreckensschreie

Dropship

In futuristischen Luftkämpfen und Einsätzen gegen Bodenziele beweist Du Reaktion

Serious Sam: 2nd Encounter

Sam tobt sich in Südamerika, Babylon und dem Mittelalter aus – mit Zeitsprung und Kettensäge

WipEout Fusion

Harte Techno-Tracks jagen den High-Speed-Raser über die Strecke – klingt bekannt und sehr gut!

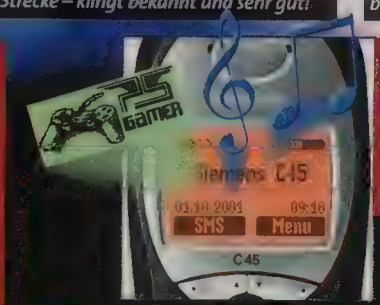
Tropico: Paradise Island

Neues Volk für alte Diktatoren: All-inclusive-Touris beleben die 20 frischen Szenarien des Add-Ons

Alle Angaben ohne Gewähr

Spiele simpel selbst gemacht

Erschaffe mit dem „3D Gamemaker" eigene Welten – ganz ohne Programmierschweiß



SMSe mit Bild & Ton

Der neue Standard EMS peppt Kurzmitteilungen gewaltig auf

Die Monster AG – Der Film

Die Macher von „Toy Story" greifen tief in die Schockerkiste. Heraus kam ein schrecklich witziger Animationsfilm

Deine Bilder weltweit: Webcam – Test & Tipps

Bilder sagen oft mehr als Worte – besonders wenn sie Dich spielend, lachend oder fluchend daheim am PC zeigen...

Hackerangriff: So schützt Du Deinen PC

Datenspione lauern viele im Internet. Gib ihnen keine Chance und errichte Deine eigene starke Firewall

Weitere Highlights:
Ihr habt gewählt: **Spiel des Jahres 2001** • Und das werden die **Spiele-Knüller 2002** • Trix-Lösungen zu **Tony Hawk's 3** und **Return to Castle Wolfenstein**

BRAVO SCREENFUN

Das Heft 2/02 erscheint am 23. Januar

1/02 JACKPOT

Wünsch Dir

SCREENFUN macht Träume wahr: All die kostbaren Preise, die Ihr auf diesen drei Seiten seht, könnt Ihr gewinnen! Versucht Euer Glück...

1x Xbox + 3 Spiele

Das ist kein Scherz, sondern unser voller Ernst: Wir verlosen schon jetzt eine Xbox und drei Spiele – noch vor dem offiziellen Deutschlandstart am 14. März 2002. Der Gewinner kann die Microsoft-Konsole gleich danach zu Hause auspacken und mit den Spielen losdaddeln – unterstützt von 733-MHz-Hauptprozessor, 250-MHz-Grafikprozessor, 64 MB RAM, 8-GB-Festplatte und 8-MB-Memory-Card.

Tel: (0190) 499 340 76
Stichwort „Box"

4x handsignierte Dreamcast mit Spiel

Zusammen mit bigben Interactive verlosen wir vier Sega-Dreamcast-Konsolen mit der Originalunterschrift von Tommy Haas, zur Zeit bester deutscher Spieler in der ATP-Weltrangliste. Der ist neben sieben weiteren Stars im Topspiel „Virtua Tennis 2" mit von der Partie, wie erstmals auch acht weibliche Tennisprofis. In drei Modi kämpfen sie alle auf 28 Courts rund um die Welt.

Tel: (0190) 499 340 77
Stichwort „Tommy"

3x Handy Siemens C45

Das heiße Fun-Handy von Siemens beherrscht den neuen SMS-Standard EMS und hat das kultige SMS-Spiel „Battle-Mail Kung Fu" eingebaut. Es kann Sounds, Logos und Screensaver per SMS empfangen. Dank wechselbarer Oberschale lässt sich der elf Zentimeter kleine Winzling individuell einkleiden. Mit WAP, Ruflisten und Profilen ist das Siemens C45 auch sonst super ausgestattet.

Tel: (0190) 499 340 78
Stichwort „C45"

Fotos: Bongarts (1), Christian Vogel (1)

was!

3x Jaguar Racing-Bundles

Es grünt so grün, wenn die Produkte der Jaguar Racing-Range zum Einsatz kommen. Farbe und Design des „Compact Racing Wheel" sind identisch mit dem Formel-1-Boliden des Teams. Bei allen Playstation-Konsolen funktioniert das Lenkrad mit 8-Wege-Steuerkreuz und analogem Gas- und Bremspedal. Zudem im Bundle: zwei Gamepads für PS2 und Playstation sowie eine 1-MB-Memory-Card (Platz für 15 Spielstände).

Tel: (0190) 499 340 81
Stichwort „Grün"

2x Lego Life on Mars

Am 28. April 2001 transportierte die russische „Soyuz 206" das „Lego Life on Mars Red Planet Protector Set" zusammen mit 300 Mini-Aliens zur Internationalen Raumstation ISS. Mit den Lego-Männchen wurde in schwereloser Umgebung experimentiert. Wieder „heil" mit den Astronauten zurück auf der Erde, kamen 40 davon hinter einen Glasrahmen. Zwei dieser begehrten Weltraum-Objekte könnt Ihr gewinnen.

Tel: (0190) 499 340 84
Stichwort „Alien"

1x Nokia Snowboard-Anzug + Oxygen-Snowboard

Der Schnee kann kommen! Den hochwertigen Anzug (Größe L) mit aufgesticktem Logo des F.I.S.-Nokia-Snowboard-Weltcups tragen die Boarder auf der weltweiten Tour. Ihren Brettern steht das „Future Pro" von Oxygen, ein Freeride- und All-Mountain-Board, in nichts nach. Gerade die jüngere Rider-Generation schätzt dessen Styling, das sich an der Skateboard-Szene orientiert. Auch die Längen von 135 bis 154 cm (nach Wunsch, bitte angeben!) eignen sich speziell für sie.

Tel: (0190) 499 340 82
Stichwort „Schnee"

2x Handy Samsung SGH-R210

Das Display des spacigen Handys ist blau beleuchtet. Die Bereitschaftsanzeige kannst Du in fünf verschiedenen Farben einstellen und einzelnen Rufnummern zuordnen. Als zusätzliches Fun-Feature unterstützt das SGH-R210 die Nokia-Smart-Messaging-Funktion: Es kann alle für Nokia gedachten Klingeltöne per SMS empfangen. Mehr Infos zum Handy: *www.samsung.de*

Tel: (0190) 499 340 79
Stichwort „Samsung"

5x edding „worx bags"

Umhängetaschen im Kurierstil sind auf Partys, in der Schule, beim Skaten oder beim Chillen in, so auch die edding „worx bag". Außen schlicht schwarz, innen viel Platz. In die verschließbaren Innen- und Seitentaschen passen Laptop, Spielkonsole und Alltagsgegenstände wie Schlüssel, Geldbeutel und Stifte. 10 edding „worx liner" liegen schon in der Tasche drin.

Tel: (0190) 499 340 85
Stichwort „Bag"

5x Handheld Franklin Rolodex RF-8120

Der 384 KByte starke Speicher des Handhelds mit Touchscreen hat Platz für alle Organizer-Funktionen wie Notizen, Telefonnummern, Termine, Euro-Umrechnung, Mini-Buchhaltung und viele Adressen. Für die gibt's eine kostenlose Software zur Datensynchronisation mit Microsoft Outlook. Mehr Infos unter *www.franklin.com/de*

Tel: (0190) 499 340 80
Stichwort „Handheld"

1x Audioplayer NetEasy NetRoq-it 200

Der handliche tragbare Audioplayer von www.BPExpress.de spielt Audio-CDs und Scheiben mit MP3-Dateien. Etwa zehn Stunden Musik in bester Klangqualität sind drin, dann muss der Akku an die Steckdose. Auf dem LC-Display sind alle Funktionen und Einstellungen zu sehen.

Tel: (0190) 499 340 83
Stichwort „Player"

So geht's!

Im SCREENFUN-Jahresjackpot 2001/2002 warten alle hier gezeigten Preise auf Euch! Wer an einer Verlosung teilnehmen will, kann eine ausreichend frankierte Postkarte schreiben (Adresse: BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München).

Oder ruft einfach an (das ist leider nur innerhalb von Deutschland möglich): Die Aktions-Telefonnummer (TEL) lautet: (0190) 499 340 plus ein zweistelliger Kenncode.

Jede Verlosung hat ihre eigene Telefonnummer – schaut sie auf dieser Seite nach!

So geht's: Wählt am Telefon die jeweilige Aktionsnummer. Nennt nach der Kurzansage das Stichwort, Euren Namen, Eure Adresse und Eure Telefonnummer. Ein Anruf kostet pro Minute 0,81 DM (0,41 Euro). Das Einverständnis der Eltern wird darum vorausgesetzt.

Aktions- und Einsendeschluss für dieses Heft 1/02 ist der 21. Januar 2002. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Weitere Gewinnmöglichkeiten gibt's auf der nächsten Seite!

BRAVO SCREENFUN Impressum

Erscheint im Heinrich Bauer Zeitschriften Verlag KG, Charles-de-Gaulle-Straße, 8, 81737 München

Anschrift der Redaktion: Heinrich Bauer SMARAGD KG, BRAVO SCREENFUN, Charles-de-Gaulle-Straße 8, 81737 München

Postadresse: BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München, Telefon: 089/6786-0, Fax: 089/6786-7477, Leserservice: 089/6786-7460, E-Mail: leserpost@screenfun.de

Chefredakteur: Andreas von Lepel *(verantwortlich im Sinne des Presserechts)*
Stellv. Chefredakteur: Gerhard Fuhrmann
Art Director: Sigrid Kowalewski
Textchefin: Martina Hornung
Text-/Schlussredaktion: Doris Krieger
Redaktion: Daniel Blank *(Volontär)*, Lisa Brack, Rainer Fellmann, Knut Gollert, Tini Karthan *(Assistenz)*, Timo Koch, Martin Metzler, Matthias Metzler, Michael Stapf, Christiane Strobel, Volker Weitz
Bildredaktion: Martina Jorgas
Grafik: Christian Ziegler *(Stellv.)*, Markus Beyer, Michael Mittermair, Martina Schmid
Leserservice: Markus Gebhardt, Stefan Karthan, Christoph Wiethaus

Verlagsleiter: Stefan Prasse

Mitarbeiter der Ausgabe 1/02: Oliver Ehrle, Eckart Foos, Frank Glaser, Ralph Karels, Elke Krotz, Heinrich Lenhardt, Michael Martin, Karen Oetzel

Herstellung: Kurt Müller, Manfred Wimmer

Titel-Illustration: Horst Kolodziejczyk

Anzeigen: Bauer Media KG, Brieffach 3963, Burchardstraße 11, 20077 Hamburg Telefon: 040 / 30 19 32 24, Fax: 040 / 30 19 30 28 Marketing Managerin: Anja Visscher Anzeigenkontakt: Carolin Gluth, Telefon 089 / 6786-7278, Ilka Krebs, Telefon 089 / 6786-7280 Verantwortlich für den Inhalt: Viola Schwarz Verantwortlich für die Struktur: Ulrike Vollherbst Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 3.

BRAVO SCREENFUN kostet im Einzelhandel DM 4,50/€ 2,30. Auslandspreise: Belgien: bfr 110/ € 2,73. Dänemark: dkr 27,50. Frankreich: FF 21,50/ € 3,28. Griechenland: Dr 1.150/€ 3,37. Italien: Lire 6700/€ 3,46. Luxemburg: lfr 110/€ 2,73. Niederlande: hfl 5,50/€ 2,50. Österreich: öS 38/ € 2,76. Portugal: Esc 600/€ 2,99. Schweiz: sfr 4,70. Slowenien: SIT 780. Spanien: Ptas 580/€ 3,49. Kanaren: Ptas 600/€ 3,61. Tsch. Republik: Kc 103.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Bilder, Datenträger usw. wird keine Haftung übernommen. Copyright 2001/2002 für den gesamten Inhalt, soweit nicht anders angegeben, by Heinrich Bauer Zeitschriften Verlag KG, München. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit vorheriger Genehmigung.

Repro: Otterbach Digital World KG GmbH & Co., Hardbergstraße 3, 76437 Rastatt

Druck: Pabel-Moewig Verlag KG, Karlsruher Straße 31, 76437 Rastatt

Vertrieb: VKG Verlagvertriebs KG, Brieffach 4168, 20086 Hamburg

Nachlieferung: Pressevertrieb Nord KG, Schnackenburgallee 11, 22525 Hamburg Telefon: 040 / 853 69-140, Fax: 040 / 853 69-141, Internet: www.einzelheft.pvn.de

Abo-Service: VKG Verlagvertriebs KG, 20078 Hamburg. Telefon: 01805 / 31 39 39 (0,24 DM / 0,12 Euro pro Minute). Abo-Fax: 040 / 30 19 81 82. E-Mail: kundenservice@bauerverlag.de **Abo-Bestellung:** Telefon: 01805 / 30 14 17 (0,24 DM / 0,12 Euro pro Minute).

Verkaufspreis Abonnement: Verkaufspreis im Abonnement DM 4,50 (Euro 2,30) zuzüglich ortsüblicher Zustellgebühr: Alle Preise verstehen sich inklusive 7% MwSt.

Importeur für Österreich: BAZAR Zeitungs- und Verlagsges.m.b.H. & Co. KG Postfach 1041, A-1041 Wien. Telefon: 01 / 501 47 21 Abo-Service und Nachbestellungen: Telefon: 06246 / 8821 / 53 80

Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz III des Bayerischen Gesetzes über die Presse vom 3. Oktober 1949. Persönlich haftender Gesellschafter: Heinz Heinrich Bauer, Verlagskaufmann, Hamburg. Kommanditistin: Heinrich Bauer Verlag KG, Hamburg. Persönlich haftender Gesellschafter: Heinz Heinrich Bauer, Verlagskaufmann, Hamburg. Kommanditisten: Pia Gerdes, Verlagskauffrau; Alice von Alten, Modedesignerin; Heike von Alten; Jens Hollmann, Diplom-Kaufmann; Kai Hollmann, Hotelkaufmann; Lars Hollmann, Diplom-Kaufmann; Nils Hollmann, Volljurist; Dirk Hollmann, Fach-Betriebswirt; Silke Hollmann, Auszubildende; Mirja Bauer, Studentin; Nicola Bauer, Studentin; Yvonne Bauer, Studentin; Saskia Bauer, Studentin; alle Hamburg.

1 x Spiele-PC (s. Seite 4)

Unter allen Teilnehmern an der **Wahl des „SPIEL DES JAHRES 2001"** verlosen wir einen PC mit Top-Ausstattung: 17-Zoll-Monitor 7VIr+ von AOC, AMD Thunderbird 1,4 GHz, 256 MB RAM, GeForce 2 Ti, 64-MB-Grafikkarte, 40-GB-Festplatte, DVD-Laufwerk, Soundkarte mit 150W-Aktivboxen.

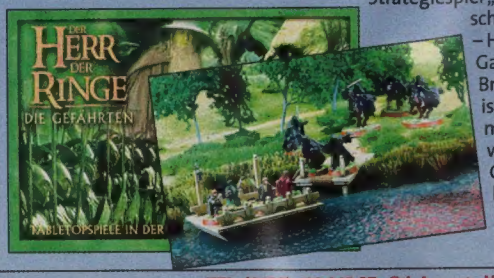
Schreibt oder mailt an *aktion@screenfun.de*
Einsendeschluss: 28.12.01 · Stichwort: „Spiel des Jahres"

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Wer an einer Verlosung teilnehmen will, kann uns eine ausreichend frankierte Postkarte schreiben (BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München – Stichwort nicht vergessen!). Oder ruft einfach an (das geht leider nur innerhalb von Deutschland): Die Aktions-Telefonnummer (TEL) ist (0190) 499 340 plus ein zweistelliger Kenncode. Jede Verlosung hat ihre eigene Telefonnummer – seht sie auf dieser Seite nach! Und so geht's: Wählt am Telefon die jeweilige Aktionsnummer. Nennt nach der Kurzansage das genaue Stichwort, Euren Namen und Alter, Eure Adresse und Eure Telefonnummer. Ein Anruf kostet pro Minute 0,81 DM (0,41 EUR). Das Einverständnis der Eltern wird vorausgesetzt. Aktions- und Einsendeschluss für Heft 1/02 ist der 21.1.2002. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

3 x „Herr der Ringe"-Fanpakete mit Spiel, Mal-Set, Fahne + Poster

Begleitend zum Film, der seit 19.12. im Kino läuft, bringt Games Workshop das Tabletop-Strategiespiel „Herr der Ringe". Die Spieler schlüpfen in die Rolle der Helden – Hobbit Frodo oder Zauberer Gandalf – und kämpfen am Brett gegen das Böse. Spielen ist aber nur ein Aspekt, denn mit dem zusätzlichen Mal-Set werden die Miniaturen der Grund- und Gefährtenbox bemalt. Dazu gibt es noch ein Poster, ein Magazin und eine Fahne (80 x 200 cm).



TEL: (0190) 499 340 87 · Stichwort „Hobbit"

6 x PowerGrips für GBC

Von Interact stammt das griffige Energiewunder für den Game Boy Color. Der bunte „PowerGrip" bietet 15 Stunden Spielspaß ohne Memory-Effekt. Am Batteriefach angeschlossen, lässt er sich beim Daddeln mit dem mitgelieferten Netzteil laden.

TEL: (0190) 499 340 88 · Stichwort „Grip"

Seite 28 — 1 x Jahres-Spiele-Abo mit 12 Spielen eigener Wahl von amazon.de

Unter allen, die uns ihre Spiele-Top-5 verraten, **verlost SCREENFUN zusammen mit Amazon ein Jahres-Spiele-Abo im Gesamtwert von 1200 Mark.** Dafür könnt Ihr jeden Monat ein Spiel Eurer Wahl (oben ein Beispiel-Abo) bei *www.amazon.de* bestellen. Schickt eine **Postkarte** mit Euren fünf derzeitigen Lieblingsspielen und dem Stichwort **„Charts 1"** an:

BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München. Oder sendet eine **E-Mail** an *charts@screenfun.de*

Bitte gebt auch Euer Alter an! Einsendeschluss: 21.1.2002.

Noch Wünsche für Dein gewonnenes Abo offen? Spick in die aktuelle Hitliste der meistverkauften oder am häufigsten vorbestellten Spiele auf *amazon.de* – hier gibt's was für jeden Geschmack.

amazon.de Top 10

1	Harry Potter (PC)	EA
2	R. t. Castle Wolfenstein (dt.) ▲ jetzt vorbestellen!	NBG
3	Empire Earth	VIVENDI
4	Star Trek Armada 2	NBG
5	Stronghold	TAKE 2
6	Die Sims: Hot Date (Add-On)	EA
7	Wer wird Millionär 2	EIDOS
8	Harry Potter (PS)	EA
9	Shenmue 2	BIGBEN INTERACTIVE
10	FIFA Football 2002 (PC)	EA

Stand: 5.12.2001

Seite 164 — 10 x Britney-Fanpacks

Unter allen, die uns ihre Lieblings-Website zum Thema „Krimi" verraten, verlosen wir 10 Fanpacks mit „Britney Spears Special Edition"-CD, einem Kalender sowie zwei Mini-Trucks mit Motiven des Superstars. Außerdem gewinnen drei von Euch einen lebensgroßen Pappaufsteller der „Queen of Pop". Mailt an: *webcharts@screenfun.de* Denkt bitte daran, Eure vollständige Anschrift plus Alter anzugeben.

Letzter Tag für Eure Mails: der 21.1.2002

5 x AXE „Christmas Box"

Die AXE „Christmas Box" enthält je ein Bodyspray und Shower Gel in der neuen, männlichen Duftrichtung „Gravity" sowie ein Shower-Radio mit praktischem Saugnapf zum Anbringen in der Dusche.

TEL: (0190) 499 340 89 · Stichwort „Dusche"

Seite 176 — 10 x „Andromeda" (als VHS oder DVD)

Captain Dylan Hunt, Kommandant des Raumschiffs „Andromeda Ascendent", und seine sechsköpfige Crew sorgen in der Galaxie für Ordnung – in 22 Folgen auf RTL II. Zehn von Euch fliegt das Abenteuer in kompakter Form zu. Bitte Format (VHS oder DVD) angeben!

TEL: (0190) 499 340 90 · Stichwort „All"

Seite 119 — 10 x „GTA III"-Lösungsbücher

Schießwütige Gangs, schnelle Kisten und tolle Stunts in Liberty City: Als skrupelloser Nachwuchs-Gangster jagt Dein Held in 73 Missionen auf der PS2 dem großen Geld hinterher. Dabei helfen Dir und ihm die Tricks des offiziellen Lösungsbuchs.

TEL: (0190) 499 340 91 · Stichwort „Auto"

TEL = Aktions-Telefonnummer

Hardware AWARD 07 2001
Für Preis-Leistungs-Verhältnis
AOC 7KLr+

PC Pr@xis Testsieger

WYBÓR REDAKCJI VirtuaLAB

Hardware AWARD
Für gutes Preis-Leistungs-Verhältnis

PC PRAXIS Preistipp

Spectrum 7KLr+
17" pure flat tube
0,25 mm dot pitch
TCO 99
95 kHz

Spectrum 7GLr
17"
0,25 mm dot pitch
TCO 99
95 kHz

Your work never looked better

Spectrum LM 500
15"
Pixel Pitch 0,3 mm
TCO 99
1024 x 768 @ 75 Hz

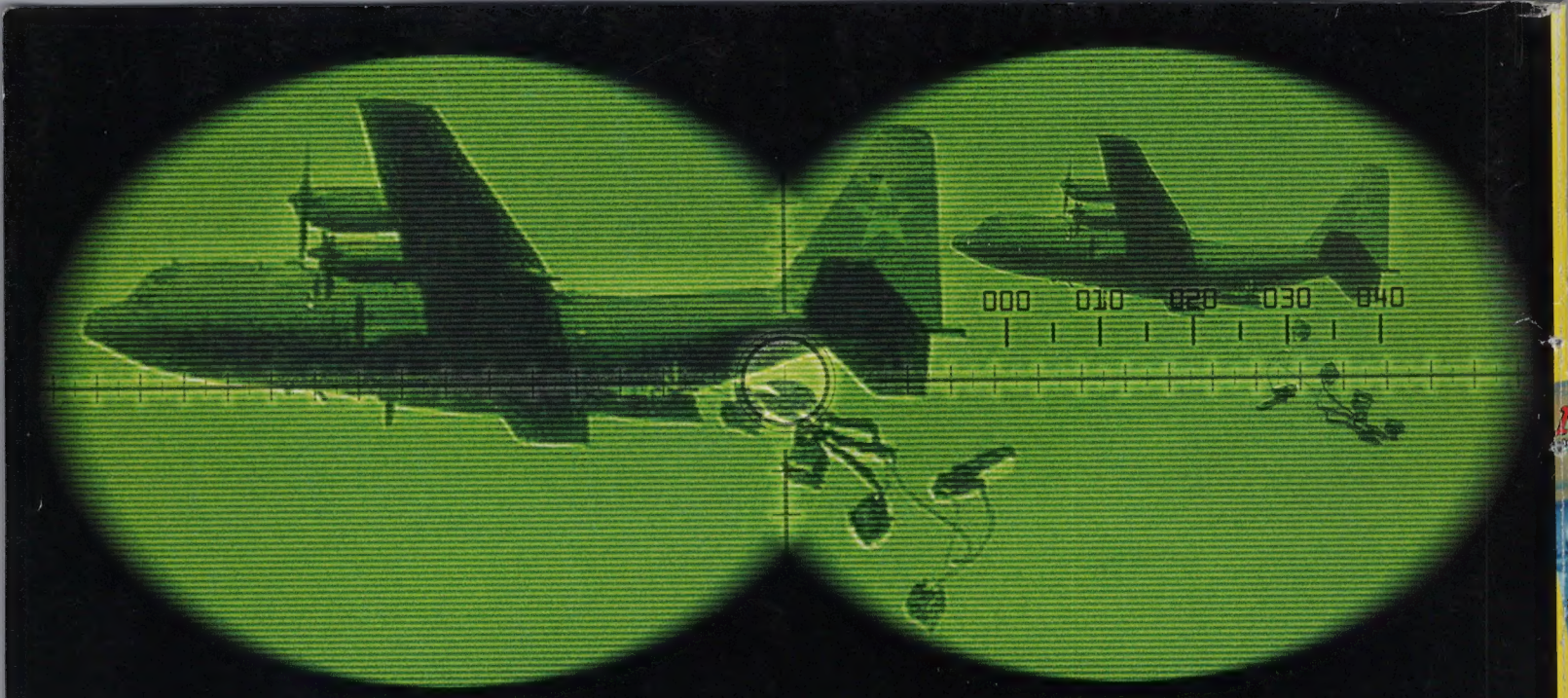
Spectrum LM 700
17"
Pixel Pitch 0,264 mm
TCO 99
1280 x 1024 @ 60 Hz

AOC
...The Monitor Maker

AOC International (Europe) GmbH
Lahnstraße 86 a
12055 Berlin · Germany
phone +49 30 686 9097
fax +49 30 686 9069
eMail info@aoc-europe.com

lippstadter werbewerkstatt, phone +49 2941-3016

www.aoc-europe.com



SMUGGLER'S RUN 2

HOSTILE TERRITORY

www.smugglersrun2.de

Die Fortsetzung des Kult-Renners: Neues Terrain, neue Fahrzeuge, noch mehr Action und Zwischensequenzen in Spielfilm-Qualität. Gib Vollgas, sonst schnappt dir ein anderer deine Aufträge weg!

auch bei:

MakroMarkt
Wir sind die Guten.

ProMarkt
GUTE AUSWAHL. GUTE PREISE. GUTEN TAG.

„PlayStation" und das „PS" Logo sind eingetragene Markenzeichen der Sony Computer Entertainment Inc. Rockstar Games und das Rockstar Games Logo sind eingetragene Markenzeichen von Take 2 Interactive Software, Inc.© 2001. All rights reserved.